Tot.270

SCEA总裁安田哲彦谈SCE的中国策略

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



焦点

全新掌机3DS 软硬件全方位大评测

实机演示视频＋书面评测报告，为你展现3DS的所有细节

强作袭来

杀戮地带3

游击者的杀戮地带——Guerrilla Games十年游击战

精英难度要点指南+网战基本解说

漫画英雄对Capcom 3

全角色任务模式难点详解/Capcom VS系列回顾

MVC 3中20位MARVEL英雄简介

子弹风暴

子弹飞出来的黑马——PEOPLE CAN FLY的前世今生

传统的杀敌方式弱爆了，技巧杀敌才够味！

攻略透解

凯瑟琳

难点关卡视频详解

全结局达成生存指南

真结局剧情小说

Gamehall

魂斗罗之铁血兵团 逆袭 游戏演示及综合点评

新作影像集锦 孤岛危机2｜灵异恐惧3｜无名英雄2｜龙之世纪II｜战地3

侍道4｜拳击之夜 冠军｜变形金刚 月之暗面｜铁拳TT2｜战地3

电影前线 功夫熊猫2｜牛仔和外星人｜X战警 初级

研究中心 战国无双3 Z

本期赠品



120分钟DVD＋凯瑟琳海报

两款随机送一

2011.3B 定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

06>

9 771008 060006



北通
BETOP
无线技术
环保科技
智能技术
精巧设计
轻松源于专业
MVP
北通MVP系列，只为优质玩家而设。造型精巧，集无线技术、
智能掌控、环保科技为一身，带给玩家全方位轻松游戏体验！
北通MVP球王2
无线手柄 型号：BTP-2269
• 无线零延迟手柄
• 6轴加速感应
• 内置锂电池40小时续航
• 适合PS3主机及PC电脑游戏
北通MVP特洛伊
无线手柄 型号：BTP-2276
• 无线零延迟手柄
• 柔和弹力方向键
• 智能省电控制
• 适合PS3主机及PC电脑游戏
北通MVP动力堡垒
多用外挂充电电池 型号:BTP-6387
• USB & PSP双供电接口
• 多用外挂电池
• 智能省电开关
• 2600毫安聚合物锂电
北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海桥数电玩配件直通车 | 南京新世界电玩 | 宁波海曙悦动计算机
杭州次世代电玩 | 无锡昌盛电玩 | 济南数码引擎电玩 | 合肥协昌科技 | 重庆九天胜科技 | 成都正中信耗材 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 乌鲁木齐海胜电器
西安天龙电玩 | 兰州格林电玩 | 太原星际电玩 | 银川百川耗材 | 西宁智力王电玩 | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 佛山 NO.1 漫游岛 | 长沙恒源电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩
北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店
http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com
服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315
拥有北通 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司



3DS软硬件全方位评测

小编为您揭开新世代掌机的面纱！

这是一台让人魂牵梦绕的主机，喜爱任天堂掌机的玩家熬过了NDS的七年之痒，终于盼来了这台具有神奇色彩的新掌机。从3DS在去年E3公布的一刻起，它的外形设计就引来了全世界玩家的巨大兴趣和热烈讨论。有人觉得3DS的外观设计美轮美奂、巧夺天工；有人觉得有些土气；还有些有“前瞻性”的人断言——和NDS最初公布的战略一样，下一个版本的3DS模型将会更为好看……讨论热烈说明大家有所期盼。而如今，这台掌机终于切切实实拿在手里。下面就让小编带您仔细瞅瞅3DS！

文 UCG众编 美编 NINA

硬件篇

外观初见

小巧精美

不得不说，图片和影像的表现力还是有限。实际上不仅仅3D效果无法通过媒体表现，任何设备的外观表现——严格意义上说也必须实际拿在手里把玩才能感受到。3DS拿在手里的感觉就是：比图片好看。



无论蓝色还是黑色，机身外侧的面板是烤漆质地。颜色并不是均匀的，而是越往下越深，在光源下显得非常有质感。让人由衷佩服任天堂的工业设计。但相对地和所有烤漆质地的设备一样，外表面容易留下手印。在机器合起来的状态下，上盖其实是要比下面大一些的。这个设计细节不但显得整机稳重大方，也更便于手握和拿起。

主机的背面采用了更具金属质感的颜色，注意是颜色，质地仍然是烤漆。背部除了信息和条形码之外还有两个段横杠凸起，以及两个凸点方便固定机身。这是让人稍稍担心的地方，因为掌机的便携特性，很难保证这些凸点将来不被磨平。还有凸点本身是塑料的，放在桌上会打滑。缺少橡胶凸点的那种稳定感。这点不得不说有些遗憾。

近身观察

便利设计

机身左侧分别有 SD 卡槽和音量滑点；右侧配备了无线网开关滑



点和指示灯；机身后面是电源插孔、游戏卡带插口、触控笔收纳口和 LR 键。前面是耳机插口和待机指示灯、充电指示灯。外盖则配备了两个外置摄像头用来拍摄 3D 照片。这里想要吐槽一下耳机插孔，和大部分电子设备不同，3DS 的耳机插孔在机身的正下方，而且还在正中央。这个设计虽说无关大雅，但总显得有些别扭。估计是为了让双手持机时耳机线不会碍事吧。另外这次的触控笔收纳口在机身上面，而且触控笔杆变成可伸缩的金属笔杆，这个设计有效地节省了空间，也很周到地照顾了手型大小不同的人。





打开合盖

一窥究竟

打开盒盖之后，上盖呈现出 3.53 英寸宽屏，顶部一枚内置摄像头。两侧上部分别配有橡胶质地的缓冲条，使开盖合盖非常顺畅。上盖的开合角度可以达到 180°，两侧是扬声器。合页的松紧适中，在 0° 到 170° 之间基本上可以固定在任何角度。在大约 170° 的位置会有一个明显的安全带，上盖设计可谓中规中矩。值得注意的是上屏右下侧的滑按钮就是所谓的“3D 效果调节钮了”，将其关闭以后上屏幕将不显示 3D 效果，使用者可自行调节 3D 效果强度。下盖按键可能是很多铁杆玩家关心的。这次按键最让人满意的就是类比滑杆了。其实与其说是滑杆，不如说是一个大号的滑钮。它的触摸手感非常棒，力度适中，操控感极强。用过的人大都评价这个滑杆很给力。遗憾的是滑杆之下的十字键，稍微有一些松松的感觉。而且位置比较低，手大一点的人在游戏中很难够到它。左手大拇指在摇杆和十字键之间切换按键非常不适。当然，孩子或者女性的小手可能会好很多。下屏幕是普通的 3.02 英寸屏幕，习惯之前 DS 的玩家会觉得并无太大变化。右手传统的 XYAB 按键凸起较高，键程却不长，按起来比较紧实而有质感。下屏幕框下部是三个并排的选择键、Home 键、开始键，这三个按键采用了一体式微凸起的设计，手感中规中矩。右下角方形的电源键非常明显，长按就会出现关机或者睡眠的选项。



3DS 的镜面设计非常令人满意，拿在手中的感觉也极为时尚，很符合年轻人对数码娱乐产品理想中的概念形象。



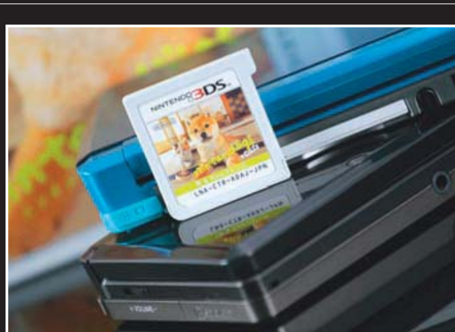
3DS 的 3D 调节钮类似于传统的音量调节钮，轻轻地上下拨动就能调整上屏中 3D 效果的强弱。



上下屏幕的接合处是所有合盖类电子产品最脆弱的环节，3DS 当然也不例外，玩家在打开与闭合时需要注意力度。



摇杆的设计是 3DS 的点睛之笔，出色的手感易于提升游戏体验过程中的乐趣，而十字键位置的下移则需要在操作时适应一番。



3DS 卡带的外观几乎与 NDS 完全一致，惟一区别在于右上角多出了一块凸起部分。



两个外摄像头就像是 3DS 的眼睛，用于捕捉并生成立体影像。

实用篇

画面与亮度

3DS 上屏幕采用 3.53 英寸的宽屏液晶，拥有裸眼 3D 技术；而下屏幕则是 4:3 具有触摸机能的液晶屏幕，尺寸为 3.02 英寸。由于分辨率的提升，3DS 的画面看起来很细腻，基本没有马赛克的问题，整体水准差不多介于 PSP 与 Wii 之间。上屏的 3D 效果可以通过右侧的 3D 键调节，而屏幕的亮度则需要在主菜单界面左上角的选项内调节。



3DS 照相机

和 NDSi 一样，3DS 也可以使用内外摄像头拍摄照片。3DS 拥有两个外摄像头以及一个内摄像头，分辨率均为 640×480（30 万像素）。外摄像头的特别之处在于玩家可以通过“3DS 照相机”功能拍摄 3D 照片，此时需要打开上屏右侧的 3D 机能。拍摄出的 3D 照片如果出现对焦不准的情况，玩家还能拨动左摇杆手动进行调节，直至获得满意效果。当然，本功能也支持自由涂鸦与恶搞，DIY 后的照片可以转存至 SD 存储卡。

AR 卡片游戏

AR 卡片游戏是通过特殊卡片与 3DS 摄像头功能的组合来实现的一个互动游戏，只要将卡片放在镜头之下，画面中的卡片之上就能出现各种有趣的 3D 形象，实现虚拟与现实的融合。其实类似的技术早在 PS EYE 上已经应用过，而 3DS 则是将其与 3D 显示结合在一起，效果更加理想。不仅如此，由于掌机的特性，玩家可以通过摆动主机（镜头）的角度来做出一些特殊动作，比如瞄准目标、拉起钓竿等等，玩起来更加有代入感。除了射击、钓鱼等几个小游戏以外，3DS 还随主机附赠了一套角色卡，包括马里奥、卡比、林克等任天堂当家明星，玩家可以将这些卡片放在镜头之下观察角色立体影像的不同 POSE 并拍摄 3D 照片。



录音编辑器

3DS 的录音编辑器功能和 NDSi 基本类似，玩家可以利用麦克风录制一段声音，改变音色音调或者加上不同的音效，趣味十足。编辑器支持点到点播放，只要玩家愿意，甚至可以将其当做调整发音的复读软件来使用。不仅可以录音，该功能还能直接播放存储在 SD 卡的音乐文件，玩家只要将音乐文件（支持 MP3 格式）放在 SD 卡的根目录下即可。由于 3DS 的音质相较 NDS 有很大提升，所以这项功能还是很实用的。

面部射击游戏

“面部射击（顔シューティング）”也是一个利用 3DS 内外摄像内功能的内置小游戏。拍摄自己或者朋友的头像，3DS 就会使用这些头像来生成一个个在画面中四处飞舞的怪物，玩法有些类似光枪游戏。该游戏中除了杂兵甚至还有 BOSS，每完成一关后难度会有所上升。实际游戏中由于需要大幅度晃动主机，所以玩家的视角也会跟着频繁改变，因此建议玩家关闭 3D 效果后再开始游戏。



通信机能

3DS 的通信机能相比 NDS 大幅进化，“质”和“量”两方面都有了非常明显的提高。除了原有的无线联机以及 Wi-Fi 连接网络这两种传统的通信方式，“擦身通信”以及“待机通信”这两种通信功能也值得关注。打开擦身通信功能时，玩家可以借由和路人的接触来遇到其他的玩家交流信息，遇到其他玩家时，指示灯会变蓝来提醒玩家。首先，玩家要在“Mii 形象中心（Mii スタジオ）”建立自己的虚拟 Mii 形象，可以自己编辑，也可以直接拍照自动生成；有了 Mii 形象就可以进入“擦身通信 Mii 广场（すれちがい Mii 广场）”和其他玩家相遇了。即便在单机时，使用计步器累积的点数也能进行一些简单的迷你游戏。

此外，3DS 主机还内置了连接热点的“任天堂中心（ニンテンドーゾーン）”以及提供 3DS 之间互相下载与通信的机能，不过由于国内网络的限制，部分通信和下载机能目前在中国还无法实现，不得不说是一个小小的遗憾。



3DS 与 NDS 的兼容性

3DS 与 NDS 一样采用卡带作为游戏的存储媒体，虽然 3DS 卡带的大小比 NDS 卡带略宽，但正常嵌入后的卡槽是一样的，所以玩家不必担心卡带的兼容问题。经测试，日版 NDS 正版游戏可以插入 3DS 直接运行，只是因为屏幕比例的原因（3DS 上屏为宽屏，下屏为 4：3），NDS 的游戏画面在 3DS 上屏中无法全屏，左右两侧会有黑边。至于 NDS 游戏的画面与音乐等内容，目前来看 3DS 并没有在运行时有所优化。



▲ 3DS 主机还附赠了一张原装东芝 SD 卡，容量为 2G，买到机器的千万玩家别忘了。

电池续航时间

正如先前公布的一样，3DS 内置 1300 毫安的锂电池，运行 3DS 的游戏时间为 3～5 小时、NDS 的游戏时间则为 5～8 小时（以上为各机能全开），实际使用时，3DS 在休眠状态下的耗电量也必须考虑在内，习惯了 NDS 充电周期的老玩家可能会觉得有些不习惯。还有一点需要提醒国内的 3DS 玩家，由于目前市面上的日版机标配的充电器均为 110V 电压输入，所以不能直接使用，需要使用 220V 的变压器转接。



3DS 的健康游戏时间

关于 3DS 的游戏时间，任天堂给出的官方说明是连续使用 1 小时的情况下建议休息 10～15 分钟，而观看 3D 影像时，每隔 30 分钟就应该休息 10～15 分钟；另外，6 岁以下的儿童最好不要使用 3D 效果进行游戏，否则会对眼部的发育带来不良影响。

破解相关

3DS 目前无法运行市面任何一款烧录卡，不过前几日，国内烧录卡厂商在主页上发布了一段视频，视频的内容是在 3DS 主机上成功地使用 R4idsn 烧录卡运行了一款 NDS 汉化游戏。在这段视频中，3DS 成功进入了该烧录卡菜单，也就是说，R4idsn 已经可以无障碍运行 NDS 破解游戏了。另一款烧录卡 DSTWO 也发表声明自家的烧录卡可以运行 NDS 破解游戏，这家厂商的负责人还表示 3DS 本体的破解也在顺利进行中，不久就会有成品烧录卡与大家见面。

首发游戏测评



超级街头霸王 IV 3D Edition

超级街头霸王IV 3D Edition	Capcom	格斗
3DS Super Street Fighter IV 3D Edition		日版
2011年2月26日	1～2人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

超级街头霸王“纸片”街霸 IV



3DS 首发阵容最吸引人的游戏游戏之一就是《超级街霸 IV》了。究竟这款游戏表现如何？其实 iOS 平台上早已经有《街霸 IV》登场了，无奈触摸屏的操作性和过低的帧数将这款游戏变成一款秀机器的作品，与街机和家用机相比毫无游戏性可言。大部分 iPhone 和 iPod touch 用户下载完就变成机器中半永久性图标。然而这次登陆 3DS 却大大不同，不但帧数大提升，更使用了《超级街头霸王 IV》的角色配置，使本作更像是一款“值得练一下”的格斗游戏了。

先说画面，进入游戏并开启裸眼 3D 效果之后，游戏呈现出明显的层次感。基本上是血槽气槽等信息在外层，角色在中间层，背景在最后一层。人物建模逼近家用机水平，动作流畅，技能效果稍微比家用机朴素一些。新增的侧后视点更突出的 3D 体验，遗憾的是这种视角导致操作不伦不类。操作感方面，没有悬念地不行。无论是摇杆还是十字键，都难以实现真正的格斗体验。为此游戏引入了快捷键，下屏幕在对战时是一个田字格，可自定义必杀技和超杀等技等。这样一来虽然解决了按键问题，但又产生了有一定“街霸基础”的人完全无法适应这种快捷键的问题。总之，从卖相来看，本作确实吸引人。但单纯作为格斗游戏来看的话，基本不合格。只适合闲来无事打发时间，或者休闲玩家们互相热闹一下。

文：奈落



山脊赛车 3D

山脊赛车 3D	NBGI	竞速
3DS RIDGE RACER 3D		日版
2011年2月26日	1～4人	5800日元
无对应周边		对应对应玩家年龄：全年龄

不过不失的 3D 赛车



作为首发游戏中惟一的赛车游戏，《山脊赛车》背上了展现 3D 驾驶感觉的担子。有不少玩家愿意拿本作和 PSP 的《山脊赛车》来进行比较，就笔者目前的感受来说本作通过 3D 画面在表现力上是要强于 PSP 版的。

一上来就照张相的设定比较有趣，如果是联机的话别的玩家就会很直观的看到你是哪辆车的驾驶员。选车画面基本保持“《山脊赛车》系列”的传统，车模虽然因机能的关系建模比较简单，但通过 3D 效果看上去感觉不错。

游戏有车外视角以及车内视角，车外视角的话一开始画面中间玩家驾驶的车由于距离较近，玩家看这辆车的话会感觉比较晕，建议将 3D 效果调小一些。车内驾驶时穿越各种场景的感觉不错，有更强的代入感，且有后视窗可以观察追赶自己的对手。游戏基本保持了《山脊赛车》应有的素质，爽快的操作，简单的甩尾这些系列特色全部保留，使用 3DS 操作起来也不会感觉别扭。本作依然有氮气槽，使用氮气之后画面配合 3D 感觉更加爽快。比赛最后礼花的碎片向玩家迎面飞来的感觉非常不错。

总的来说游戏除了车体建模的表现外，其他方面还是非常不错的，较好的展现了 3D 驾驶的感觉，如果是热爱赛车游戏的玩家就果断出手吧。

文：雷电





胜利 11 人 3D

胜利11人 3D	Konami	体育
3DS ウイニングイレブン 3Dサッカー		日版
2011年2月26日	1～2人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

沙盘足球诞生？



体育类游戏同样属于非常适合 3D 化的类型之一。实况 FAN 们恐怕早已期待这个系列在 3DS 上面的表现了吧。

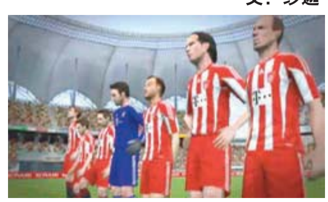
进比赛后 3D 的球场让人眼前一亮。除了画面外，我们在听觉方面也有福了，这次终于在掌机上加入了全程解说，绝对让人泪流满面。游戏画面建模基本以 PS2 时期的实况足球为基准。系统方面则融合了最新《实况 2011》的特点，虽有缩水，但仍然可圈可点。

游戏有几种不同的视角供你选择，其中近距离 3D 感觉最为明显，这个视角以持球队员个人为主，球场上球员之间前后穿插跑位的感觉非常棒，临场感十足。在这个视角下不必担心找不到进攻方向，会有明确的箭头提示。不过这个视角毕竟以个人为主，很难纵贯全局，玩家要观察屏幕外队友的跑位必须依赖下面的小地图，难免让老玩家感到不适应。

游戏保留有传统视角，不过这个视角下的 3D 效果几乎为零，玩家只有在特写画面才能看到 3D 效果，想感受 3D 效果的玩家不得不放弃选择此视角。

操作方面如果是老玩家自然会有些不适应，毕竟按键要少两个。游戏没有一球成名模式和训练模式，不免遗憾。比赛的感觉还是很流畅的，对战起来依然乐趣十足，随时拿出来体验几把 3D 足球感觉还是非常不错的。

文：纱迦





战国无双 编年史

战国无双 编年史	Koei Tecmo		动作
3DS 战国无双 Chronicle			日版
2011年2月26日	1人		5800日元
无对应周边			对应玩家年龄：12岁以上

一份令人惊喜的答卷



纱迦 8
洛克 8
八重樱 8

尽管3DS首发阵容不振,但《战国无双 编年史》依然不被多少人看好，原因在于人们对KT的技术实力存疑，而且现在的《无双》太多太滥了。但没想到这款《战国无双 编年史》却给人带来了意外的惊喜。

游戏的3D效果表现属于中等水平，过场动画看上去有很强的立体感，实际游戏时比较普通。不过真正令人惊喜的是游戏的画面表现，已经完全胜过了PSP版。玩惯PSP版《无双》的人，一上手就会发现本作的视野要开阔得多，远处的景物非常清晰，这点是PSP版《无双》不能比的。游戏默认的镜头高度类似于家用机的《无双》，而不像PSP版《无双》那么低，打起来神清气爽。游戏的同屏人数虽然不能和家用机比，但是也令人满意，只是人物和景物不太一样，还是会在比较近的时候才会突然出现，但不影响游戏。而且游戏过程中掉帧和拖慢的情况比较少。游戏过场语音相当丰富，而且过场时的人物建模十分精细，但初次游玩时剧情不能跳过。



更大的惊喜来自于游戏的系统。这次玩家要扮演原创角色体验日本战国历史，标题中的编年史即为此意。玩家要穿梭于各个著名战场，但并不是只能控制原创角色，只要在下屏点击某位武将的头像，你就可以瞬间切换过去控制他！不光是无双武将，就连大众脸武将也能控制，以往最烦的救火这回就不是问题了。而且对于你不想控制的角色，你依然可以对其下达行动指令。不知为什么如此方便的系统至今还未引进到正统《无双》里。游戏中登场武将的动作资料参考的是最新的《战国无双3 Z》，绫御前等武将的动作已经更新，这点也很令人满意。

如果你至今还纠结于PSP版首发时的《真·三国无双》，请放心，本作的游戏性绝对胜出十倍。当然对于想体验每名无双武将剧情的人来说，本作无疑会令你失望，毕竟这不是一个正统作品。 文：纱迦

任天狗＋猫

任天狗+猫	Nintendo		模拟育成
3DS nintendogs ＋ cats			日版
2011年2月26日	1人		4800日元
无对应周边			对应玩家年龄：全年龄

随身携带的“真实宠物”



八重樱 9
铃 9
奈落 8

2005年4月21日，任天堂在NDS平台推出了首款虚拟宠物育成游戏《任天狗》。该作将NDS的触摸屏机能发挥得淋漓尽致，让没有条件在现实中饲养宠物的玩家终于能在掌机平台上体验到几乎100%真实的养狗乐趣。《任天狗》的出现令电子宠物进化到了全新的高度，它赋予了人类与虚拟宠物之间更多的互动交流，让玩家能够真正对宠物萌生爱意，而不是每天重复一些机械性的操作。各方媒体都给予了《任天狗》极高的评价，它也是首款获得《Fami通》杂志40分满分评价的掌机游戏。尽管此后其他游戏厂商也曾陆续发售过一些虚拟宠物饲养游戏，仍难以撼动《任天狗》的霸主地位。毕竟，最能将NDS机能发挥到极限的仍是任天堂自己。

与《任天狗》相比，《任天狗＋猫》在育成系统上并没有发生太大改变，只是在细节上进一步优化，例如在使用“擦身通信”时可以交换饲主的Mii情报、3D写真、商品等，这之后就可以在遛狗时与这些狗爸狗妈的Mii以及爱犬们相遇，时不时地还有会一些小惊喜出现。新加入的“计步器”实际上对应的就是3DS的计步器技能，利用3DS内置的重力感应器通过计算玩家所走的步数给予一定的奖励，既能赚取金币又能换来一些宠物用品，可谓是一举两得。

在同一个屋檐下同时饲养狗和猫这两种性情截然相反的宠物对很多人



文：八重樱

来说都是个新奇的体验，与狗狗截然不同，猫咪并不需要你花费大量时间陪它玩耍嬉戏，但它会时刻以自己的方式来唤起主人的注意力。对两种宠物习性的精准掌控是本系列一贯的优势所在，而凭借着3DS更为优质的图像处理能力与3D成像技术，令这些小动物们更为栩栩如生，仿佛一伸手就可以触摸到它们柔软的皮毛、感受到它们温暖的体温一般，呼之欲出的真实感让人没办法再将它们当做虚拟宠物来看待。

莱顿教授与奇迹的假面

莱顿教授与奇迹的假面	Level-5		文字冒险
3DS レイトン教授と奇跡の仮面			日版
2011年2月26日	1人		5980日元
无对应周边			对应玩家年龄：全年龄

没有惊喜就是最大的失望



八重樱 8
九兵卫 8
奈落 9

《莱顿教授与奇迹的假面》是3DS首发游戏中除《任天狗＋猫》外笔者最感兴趣的游戏，毕竟从初代《莱顿教授与不思议之町》开始我就是这个系列的忠实玩家，得知《莱顿教授》的新作将作为3DS的首发游戏时也曾激动兴奋了很久。但当我亲身体验到《莱顿教授与奇迹的假面》之后，不得不说，我很失望。这种失望并不是源自于对系统或是剧情的不满，平心而论，本作维持了与过往几作同等的水平质量，就像“《逆转》系列”一样，粉丝原本也并没有过于期望它能有更为惊人的进化，如果它依旧是出在NDS平台的话，我想我仍然会玩得非常开心。但是，《莱顿教授与奇迹的假面》至关重要的卖点——3D画面在游戏中却并没有得到令人满意的展现。

游戏刚开篇，制作组就安排了一段骑马追逐假面男的“动作戏”，想通过这一情节让玩家体验到3D所带来的惊艳视觉冲击。然而此举在我看来却有着明显的“为了3D而3D”的嫌疑。因为《莱顿教授》这个系列原本就是卡通风格的游戏，剧情部分也大多是通过动画的形式加以表现的，而在开启3D效果后，呈现在玩家眼中是极为明显的平面图像前后分层现象（伪3D），令人不由得质疑如此3D究竟意义何在。解谜部分也是同样如此，原本我非常期待的立体谜题几乎没有出现，绝大多数操作都是在下屏完成的，也就是说，如果你对3D效果感到任何不适而关掉它的话，也不会对游戏进程构成任何的影响。如此一来，与一款普通的NDS游戏有还有什么不同呢？ 文：八重樱



TV GAME半月刊 | 2011.3B

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



总第270期 3B

COVER STAFF
封面用图：《凯瑟琳》
封面设计：一刀

©ATLUS CO.,LTD.2010

强作袭来 MASTERPIECE







杀戮地带3

游击者的杀戮地带——Guerrilla Games 十年游击战 8
《杀戮地带 3》攻略 12

漫画英雄对Capcom 3

东西合璧，天下无双——"Capcom VS 系列"回顾 17
《MVC3》中 20 位 MARVEL 英雄简介 20
《漫画英雄对 Capcom 3》攻略 25

子弹风暴

子弹飞出来的黑马——PEOPLE CAN FLY 的前世今生 32
《子弹风暴》攻略 38

读编交流 EDITOR & READER



读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

新闻专题 1
游戏情报站 43
新作短波 49
前线狙击 52
排行榜 60
黄金眼 62

游戏情报站要闻

岩田聪登台 GDC，3DS 版《超级马里奥》公开 43
3DS 首发销售 37 万，货源迅速补充 44
iPad2 性价比更高，3 月 11 日起上市 45
阻击 3DS？ PSP 北美降价 40 美元 46

前线狙击

寂静岭 暴雨 52
黑暗之魂 56
王国之心 3D 58



实用技术 GUIDE & FAQ





特快专递 66
软硬兼施SP 72
游戏进行时 79
攻略透解 82
研究中心 98

攻略透解

凯瑟琳攻略 82
凯瑟琳小说 90

特快专递

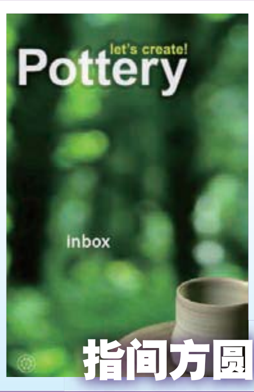
骑士契约 66
超时空要塞 三角边境 68

研究中心

战国无双 3 Z 98

游戏文化 GAME & CULTURE







多边共享区 102
邪魔院 105
指间方圆 106
游戏姬 108

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收 藏 者：

收藏日期：

Gamehalo

本期光盘精选内容







特别收录
UCG编辑部与3DS的第一次亲密接触
凯瑟琳 难点关卡视频详解

游戏试玩
子弹风暴 全方位评测
杀戮地带3 正式版精彩演示
魂斗罗之铁血兵团 逆袭 点评

新作影像集锦
皇牌空战 突击地平线
孤岛危机2
战地3
死亡之岛
龙之世纪 II
上古卷轴V 天际
无名英雄2
灵异恐惧3
爱丽丝 疯狂回归
狂暴
变形金刚 月之暗面
绿灯侠
致命格斗
铁拳TT2
拳击之夜 冠军
如龙 终焉
侍道4
啪嗒嘭3
异说 012 最终幻想

游戏广告欣赏
漫画英雄对Capcom 3
子弹风暴／侍道4／如龙 终焉 等

电影前线
功夫熊猫2／牛仔和外星人
X战警 初级

ENDING SONG
梦幻俱乐部ZERO 新曲
JEWEL

本期光盘特别附赠
UCG269游风艺苑作品







征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

超级街头霸王 IV 3D Edition	4
莱顿教授与奇迹的假面	5
任天狗＋猫	5
山脊赛车 3D	4
胜利 11 人 3D	4
王国之心 3D	58
战国无双 编年史	5

NDS

电击学园 RPG	79

PS3

变形金刚 月之暗面	光盘
孤岛危机 2	光盘
黑暗领域 2	51
黑暗之魂	56
皇牌空战 突击地平线	光盘
寂静岭 暴雨	52
凯瑟琳	65 82 90 光盘
狂暴	光盘
灵异恐惧 3	光盘
龙之世纪 II	光盘
绿灯侠	光盘
漫画英雄对 Capcom 3	25
魔界战记 4	63
骑士契约	62 66
拳击之夜 冠军	63 光盘
如龙 终焉	光盘
杀戮地带 3	12 64 光盘
上古卷轴 V 天际	光盘
侍道 4	光盘
死亡之岛	光盘
铁血兵团 逆袭	63 光盘
战地 3	光盘
战国无双 3 Z	98
致命格斗	光盘
捉鬼敢死队 史密斯的密室	51
子弹风暴	38 62 光盘

PSP

SD 高达 G 世纪 世界	63 81
超时空要塞 三角边境	68
浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪	49
梦幻之星 携带版 2 无限	63
啪嗒嘭 3	光盘
遥远的时空中 5	80
异说 012 最终幻想	光盘

Wii

变形金刚 月之暗面	光盘
SD 高达 G 世纪 世界	63 81

X360

变形金刚 月之暗面	光盘
赤刀 真	50
孤岛危机 2	光盘
黑暗领域 2	51
黑暗之魂	56
皇牌空战 突击地平线	光盘
寂静岭 暴雨	52
凯瑟琳	65 82 90 光盘
狂暴	光盘
灵异恐惧 3	光盘
龙之世纪 II	光盘
绿灯侠	光盘
漫画英雄对 Capcom 3	25
魅影破坏者	50
偶像大师 2	62
骑士契约	62 66
拳击之夜 冠军	63 光盘
上古卷轴 V 天际	光盘
死亡之岛	光盘
铁血兵团 逆袭	63 光盘
战地 3	光盘
致命格斗	光盘
捉鬼敢死队 史密斯的密室	51
子弹风暴	38 62 光盘

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①凯瑟琳 ②Atlus ③动作冒险
④多机种 ⑤CATHERINE ⑥日版
⑦2011年2月17日发售 ⑧1～2人 ⑨6980日元
⑩对应机种为PS3、X360 ⑪对应玩家年龄：15岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：吕呈尧　马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健　颜 君　王锐愚　江 浩　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年3月16日
定　　价：人民币12.00元

文 藤曦 美编 木仙



游击者的杀戮地带

——Guerrilla Games 十年游击战

Hermen Hulst 悠闲地站在一群美国媒体记者的面前。作为 Guerrilla Games 的常务董事，最近他是媒体争相采访的对象，所以他干脆把记者们都请到 Guerrilla 阿姆斯特丹总部，集中回答关于《杀戮地带 3》的所有疑问。

Guerrilla 的现有总部位于阿姆斯特丹的运河畔，是一座建成于 17 世纪的古老银行大楼。从外表上看，很难想像这座窄小的建筑里面装着一家有 150 多名员工的游戏公司，而内部的装修也非常古老。由于公司规模扩张的需要，Guerrilla 很快就要搬到新的办公楼，所以这是他们最后一次在这座有 300 多年历史的古建筑里会见记者。由于正准备搬家，办公楼里乱成一团，惟一令人感到一点现代气息的是一台巨大的高清电视。这座楼的结构本来就比较复杂，房间的分布就像蜂窝一样。Hulst 说，员工一般要三四个月才能适应那里的环境。由于电力供应不足，电梯早就停止使用，分散在各个楼层的部门之间要进行交流只能靠跑楼梯。这座楼最大的好处就是位置优越，交通便利，多数员工都是乘坐公共交通工具上班，也有不少人是骑自行车甚至步行上班。

2011 年 2 月 22 日，《杀戮地带 3》发售。这家一百多人的中型游戏工作室为全世界创造了又一个科幻史诗，以当今业界最强的视觉效果为三部曲划下了完美的句号。而当玩家热血沸腾地与海尔干人激战时，Guerrilla 已经在筹备一个崭新的史诗……

迷失的少年们

小时候，Hermen Hulst 的母亲开了一家玩具店，柜台上摆着一台 Vectrex 游戏机。为了玩到这台游戏机，Hulst 经常到店里帮忙，只为了 6 点打烊之后能痛痛快快地玩上几个小时。因为这家玩具店，Hulst 有机会玩到当时的大多数主要游戏机，可能是因为接触的太多，有很长一段时间，他突然对游戏提不起任何兴趣。在学生时代，他对游戏的兴趣断断续续，并未特别着迷。

上了大学，因为偶然的机会，就读于商学院的 Hermen 获得了在育碧市场部实习的机会。当时育碧刚在美国设立分公司，准备推出其第一部《雷曼》作品，Hermen 的工作职责是进行市场调查，根据调查的结果设计营销计划。当时 Hermen 对于游戏产业的兴趣不是很大，并没有利用这次机会进入游戏业。实习结束后，他在飞利浦找了份工作，做的是战略营销，负责的是技术与多媒体领域，比如视频会议、互动电视等产品。Hermen 说："我一直很喜欢互动技术，很怀念在育碧的工作经历。不过当时我对自己说，要找一份正经点儿的工作，因为当时游戏业还太年轻了。"

在飞利浦工作几年之后，Hermen 发现还是在游戏公司更有激情。所以在 2000 年机会再次到来时，他决定全力投身于游戏行业。

Hermen 的机会是将三家游戏小作坊合并成一家实力较强的游戏开发商。首先是 Orange Games，该公司创办者是 Arjan Brussee（现任 Guerrilla Games 开发总监），代表作是 1990 年代中期的《爵士兔》（Jazz Jackrabbit）。这款游戏由 Brussee 协助 Epic Games 开发，制作人就是如今鼎鼎大名的《战争机器》之父 CliffyB。《爵士兔》的销量相当不错，Brussee 因而获得了一笔不菲的收入，他用这笔钱创办了 Orange Games，聘请了公司的第一个员工——负责视觉设计的 Roy Postma。技术总监 Michiel van der Leeuw 是公司的第二



■《杀戮地带》初期设定稿中的未来都市。



■初期的海尔干人设计原画。

名员工。当时Orange Games的主要业务就是接手Epic的外包工作，他们曾参与开发了第一代《虚幻》。Roy Postma是个技术天才，他不仅为《虚幻》创作了关卡，还帮Epic解决了光影技术方面的难题，游戏中精彩的雾化效果就是他的功劳。

还有一家工作室是Formula，后来更名为Lost Boys Games，这家公司的核心人物Mathijs de Jonge就是后来《杀戮地带》的主创者。当时Lost Boys也是以开发一些小制作的GameBoy游戏维持生计。而最后一家公司更是无名小卒，叫做Digital Infinity，他们开发了一款名为《骑士》（Knights）的平台动作游戏，在制作初期就遭到取消。2000年末，这三家公司因为Hermen Hulst的奔走撮合而合并为Guerrilla Games，公司设立于荷兰阿姆斯特丹。初期Guerrilla接连开发了三四款小制作的游戏，尝试了不同的类型与技术。公司在运营上没有什么起色，Hermen认为应该集中力量，开发一款能够打响Guerrilla名号的大作。

《虚幻》的成功让Brussee大受刺激，他相信是他的团队为该引擎贡献了重要的核心技术，拥有多位技术精英的Guerrilla完全有能力开发出一款超越“虚幻”的引擎。在Hermen的努力下，Guerrilla终于和索尼签署了一款射击游戏新作的发行协议。索尼看中的是Guerrilla研发的新技术，所以在2001年初，暂名为《Marines》的游戏签给了索尼，Guerrilla与索尼的合作关系由此开始。

《Marines》背后的引擎建立于原Orange Games开发的技术基础之上，有着出色的渲染效果，在当时处于业界的尖端水准。该引擎起源于Orange与Epic合作时就在制作的网络游戏《Core》，他们曾向Activision推销该作，但是其游戏概念没有得到认可。游戏虽然停止开发，引擎却继续开发完善。这款引擎构成了《杀戮地带》的基础，Brussee表示直到今天，《杀戮地带3》中仍然保留了该引擎的不少核心技术。

由于荷兰的游戏开发行业几乎不存在，要招聘有经验的游戏开发者是一件很困难的事。拥有了索尼提供的资金后，Guerrilla面向全球进行招聘。当时Guerrilla除了开发游戏外，也有一些非游戏的业务，比如为壳牌石油公司制作石油钻塔的模拟程序。

基于现实的《Marines》在开发过程中逐渐变成科幻题材，这样开发者们可以更自由地发挥想像力。Guerrilla认为其他游戏都是围绕充满英雄色彩的主角，要给人眼前一亮的新鲜感，就要有新的手法。于是他们决定将游戏的重点放到形象鲜明的敌人身上。因为在FPS游戏中，玩家几乎看不到主角，在屏幕中最常出现的是敌人。在这种理念的指引下诞生了海尔干人，而围绕海尔干建立了规模恢弘的世界观。Guerrilla美术部门总监Jan-Bart van Beek说：“我们的美术设计部门在游戏业界是非常特别的，我们有一些员工专门负责世界观的原画设定，在实际游戏中你看不到他们画的东西。”


■巨爪赏金猎人是《杀戮地带》初代被放弃的角色，后来在《杀戮地带 解放》中出现。

选定科幻题材后，《Marines》变成了《杀戮地带》，其设计概念是“太空里的二战”。在角色设计方面参考了当时的美国、苏联和纳粹的装束，海尔干人就是根据纳粹的形象而设计，他们所戴的面具则是参照了当时苏联所用的毒气面具。同时为了突出科幻感，又加入了《星球大战》的元素。发光的眼睛是最具标志性的地方，这是为了让他们看起来更邪恶，感觉更具威胁性，而且让玩家在激烈的战斗中更容易发现。“海尔干”（Helghast）这个名字的来由是因其读音近似于“Hell Guys”，即“地狱之人”。

在人物形象变化的同时，动作也在进化。最初近战系统的灵感来自电影《谍影重重》，节奏快、动作一气呵成，还有许多用刀抹脖子的动作。但这很难实际应用于一款FPS游戏，所以后来动作被简化，上刺刀时会有明显的动作暂停，更真实的表现一刀刺在敌人胸膛上的那一刻。

《杀戮地带》开发历时4年。因为PS2缺乏优秀的独占FPS游戏，这款由索尼第一方发行、画面出众、以科幻为题材的游戏刚公布，就被业界冠上了“光环杀手”的称号。由于业界的积极反应，索尼向Guerrilla提供的资源不断增加，索尼的其他工作室为之提供了各方面的援助。

震惊世界的预告片

2004年11月，《杀戮地带》作为PS2的秋季重点大作上市，出色的画面获得业界肯定，但帧率不足、操作太笨拙、BUG太多等问题也相继暴露。Metacritic统计的媒体综合评分仅为70分。《杀戮地带》没有成为“光环杀手”，反而间接证明了PS2确实不适合FPS。对于一家刚刚崛起的小开发商，一款大作的失败有可能把自己送上绝路。幸运的是Guerrilla的技术实力获得了索尼的肯定，他们需要这样的技术型工作室为下一个重大计划贡献一份力量。

E3 2005，充满传奇色彩的《杀戮地带2》PS3版预告片公布。Guerrilla Games根据索尼提供的PS3技术资料，按照他们的技术理解，制作了一段他们认为可以在PS3上实现的游戏片段，并交给苏格兰Axis Animation公司制作成高质量CG。虽然只是一段CG动画，Guerrilla相信在PS3上最终可以将其变成即时演算，为这段预告片投入的总成本超过了百万美元。当菲尔·哈里森向全世界公开那段预告片时，Hulst就在台下，听到现场如潮般的掌声，他对自己说：“这下没有退路了，我们必须做出那样的游戏。”

因为《杀戮地带2》引起的强烈关注，该作也被索尼当作PS3的代表性大作，向Guerrilla Games投入了大量的资金。其实当时公布的预告片并非《杀戮地带2》，Guerrilla是将其作为《杀戮地带3》的预想效果而制作的，当时正在开发的《杀戮地带2》其实是一款PS2游戏。但是在E3展之后，整个业界都躁动了，大家对预告片中表现出的效果太过期待，索尼知道要尽快为他们做出那样的游戏，于是《杀戮地带2》的平台从PS2转到了PS3。之前的开发成果全部放弃，所有团队资源都转到了PS3上。


■E3 2005的这段预告片早已成为游戏史上的传奇。现在看来当时所表现的视觉效果确实是可以实现的。

Brussee表示，原计划的《杀戮地带2》可以

说是《杀戮地带 1.5》，预定两年内制作完成，改进了原作的许多问题，加入了更高的自由度。当时 Guerrilla 只有一支很小的队伍在进行 PS3 的前期技术研究，将《杀戮地带 2》平台转移到 PS3 之后，为了加快制作速度，与 Epic 关系密切的 Guerrilla 曾打算采用“虚幻引擎 3”，并且用该引擎做出了一个 DEMO，不过效果并不理想。Guerrilla 决定自己做一个引擎，他们需要的是《拯救大兵瑞恩》那样的游戏氛围。主创者之一的 Mathijs de Jonge 表示，Guerrilla 需要的引擎应该在光源表现上有更出色的效果，其他引擎最多只用 3 个光源，而《杀戮地带 2》需要近乎无穷的光源数量。

考虑到《杀戮地带 2》的重要性，索尼在 2005 年 12 月收购了 Guerrilla Games。索尼收购 Guerrilla 之后，仍然给予其充分的自由。对 Guerrilla 来说，被索尼收购的好处是有更充足的资金实现公司的扩张，可以制作规模更大的游戏。Brussee 暗示说，当初把预告片做得那么强悍，其实也是“有预谋”的，他们知道预告片公布后一定会在业界产生强烈反响，成为大家关注的对象。这样会让索尼有点“骑虎难下”，为了证明 PS3 的初期预告片不是在忽悠大家，他们会尽最大努力让实际游戏达到预告片的效果。不过索尼也不是一口气就把大把的钞票塞给 Guerrilla，而是按照行业规矩，根据 Guerrilla 完成的阶段性目标分批支付。由于目标太高，Guerrilla 的压力比过去更大。对于“光环杀手”这个称号，



■ Guerrilla 的旧总部就在阿姆斯特丹老城区的运河畔。

Brussee 说：“我认为这个称号带给我们的是太大的压力，我们是否达到大家的期望了呢？如果把《杀戮地带》的销量和《光环》比，我们确实没达到。但是，嘿，我们其实是 Bungie 的好朋友，经常聚一块儿喝啤酒。”



■这座有 300 多年历史的建筑已经无法满足 Guerrilla Games 的需要。

《杀戮地带 2》的开发过程受到了荷兰媒体的广泛关注。据当地主流媒体报道，本作的制作成本超过 2000 万美元，投资规模超过了荷兰的任何一部电影，堪称荷兰历史上最昂贵的娱乐产品。Guerrilla 因而成为荷兰游戏产业的代表。其实整个荷兰也就只有两家游戏开发商，人才不足是个老大难的问题。为了培育人才，Guerrilla 开设了 HBO 游戏大学，学员可以接受为期 4 年的高水平游戏教育。

E3 2005 之后的两年内，《杀戮地带 2》处于绝密开发状态。当时 Guerrilla 的总部在阿姆斯特丹的一个老城区，所在街区的电力系统十分古老。据说因为 Guerrilla 总部的电脑、工作站等设备太多，用电功率太大，曾多次导致电力系统瘫痪，整个办公楼陷入黑暗。为此索尼不得不专门购买了一台大功率柴油发电机，以备不时之需。

在 Guerrilla 办公楼的后面有一间独栋小屋，里面有一台等离子电视和 PS3，那里是 Guerrilla 的小黑屋。每个星期五的晚上，Guerrilla 的主管、总监与设计者们就会聚在那里，一边喝啤酒，一边看电影、玩游戏，他们称之为“寻找灵感”，主要灵感来源包括《现代启示录》、《抵抗》等。

2007 年 3 月，菲尔 · 哈里森在游戏开发者大会期间向媒体与部分业内人士进行了《杀戮地带 2》实际操作 DEMO 的首次对外演示。此后，业界传出了不少的负面声音。不过在 E3 2007 期间正式公布的《杀戮地带 2》实际画面还是获得了积极反响，获得了当届 E3 展的“画面特别推荐奖”。虽然画面比起当年的预告片明显缩水，但是与同时期的《光环 3》相比绝不逊色。

投入巨资开发的《杀戮地带 2》没有令人失望，无论是画面、战争的壮观程度还是操作性都有着脱胎换骨的进化。游戏获得的媒体综合评分达 91 分，销量超过 250 万套，正式跻身顶级 FPS 的行列。虽然这个销量数字只有《光环 3》的四分之一，但它的存在让那些因为 FPS 而购买 X360 的玩家们有了再买台 PS3 的理由。

TIPS：PSP 版《杀戮地带 解放》

据 van Beek 透露，PSP 的《杀戮地带 解放》原本是一款 FPS 游戏，也曾尝试过越肩视点。最后却因为来自《炸弹人》的灵感而改成了俯视视点。除了 PSP 缺少右摇杆这个先天缺陷外，开发者的另一个理由是：这毕竟是一款掌机游戏，应该是那种让人可以随手玩上两局的游戏类型。此外在 Guerrilla 早期构想的《Core》中，也有考虑过部分使用俯视第三人称视点。使用这种视点的主要原因是当时游戏机的内存太小，使用的贴图清晰度很低，在主视点画面中经常会近距离看到贴图，所以马赛克很明显，但是将镜头拉到二三十米的空中，画面就显得干净许多了。

瓶子里的闪电

2010 年 8 月，在欧洲游戏开发者大会期间，Hermen Hulst 发表了演讲，题为《瓶子里的闪电：游击战式游戏开发》。他在演讲中回顾了 Guerrilla 的十年历史，感叹在当今竞争激烈的游戏行业里，只有不断进化、而且进化速度快于别人的工作室才能生存。《杀戮地带 2》销量理想，但是 250 多万的销量对于一款开发 4 年，广受业界关注的游戏来说并不是一个很高的数字。Guerrilla 不仅要继续提高游戏质量，还要加快开发效率。

Hermen Hulst 提出《杀戮地带 3》的开发周期应该从 4 年缩短到两年，这才是业界标准的大作开发周期。Hulst 说，这个目标提出后，就像把开发人员们装进了高压锅里，但这是让 Guerrilla 在激烈竞争中生存下去的必然之举。Hulst 将 Guerrilla 的转型形容为“将闪电装进瓶子里”，将 Guerrilla 的能量与爆发力汇聚于一处，发挥更强的威力。


■不管业界评价如何,《杀戮地带 3》的画面之强悍是无可争议的事实。

《杀戮地带 3》的核心开发团队总共 135 人,他们是来自 23 个国家的精英,在此之外当然还有数量更多的外包参与者。由一批技术狂人建立的 Guerrilla 是一家技术派开发商,公司内部永远有一批狂热追求最新尖端技术的工程师。Brussee 说:"游戏很容易变老,看看 10 年前,甚至是 4 年前的游戏,它们的画面实在太丑了。图形技术的进化太快了,我们很难对老东西感到骄傲。"《杀戮地带 3》的出色画面也要归功于 SCE 全球工作室的紧密合作机制,索尼旗下的各个团队实现了亲密无间的合作。比如在制作大海的场景时,刚刚在索尼的技术会议上演示后不到一个星期,SCE 圣莫尼卡工作室就开始主动向他们提供技术援助。顽皮狗对雪地上足迹的处理提供了技术经验,这类事情经常发生。这种互帮互助的合作氛围也是近来 SCE 旗下各工作室实力不断进化的原因。

《杀戮地带 3》于 2010 年 5 月正式公开,Hermen Hulst 对外宣称,《杀戮地带 2》只使用了 PS3 六成的性能,而《杀戮地带 3》将发挥其接近 100% 的潜能。虽然开发周期压缩到两年,本作无论是画面还是内容的充实程度都大大提高,采用了双层蓝光碟,游戏容量堪称 FPS 之最。游戏发售首周顺利登上英国游戏销量榜首位,超过了《子弹风暴》。不过在 SCE 所发行的游戏历史上,其首周销量仅排名 14 位,低于排名第 5 位的《杀戮地带 2》。其关键原因是前作太具有话题性,而《杀戮地带 3》从公开到发售,在宣传上一直是不温不火,业界关注度大大降低。游戏的业界口碑也不如前作,Metacritic 统计的媒体平均分为 85 分。不过媒体的口味不一定能代表大众口味,据 Metacritic 统计,本作在玩家中获得的平均分数为 8.4 分,比前作高 0.1 分。不管是哪个媒体的评测,对于《杀戮地带 3》的画面表现都是赞不绝口。不少分析家认为,《杀戮地带 3》代表了更市场化的游戏方向,将会是一款可以长期热卖的游戏。正如全球销量超过 2000 万的《使命召唤 黑暗行动》媒体综合评分也不过 88 分。著名业界分析家 Michael Pachter 认为《杀戮地带 3》的销量将会超过 250 万套,HULIQ 网站根据其获得的市场数据预测其销量可达 400 万套。

《杀戮地带 3》之后,下一款《杀戮地带》将会是 SCE 剑桥工作室开发的 NGP 版。Brussee 说:"我们对《杀戮地带》有强烈的感情,我们将它视为自己的孩子,所以与 SCE 剑桥工作室密切联系,提供指引与支持。我们认为,首要的目标是要创造掌机上的终极 FPS 游戏,我认为目前为止还没有人做到这一点,所以这是一个很好的机会。"

刚刚从《杀戮地带 3》这个庞大工程中解放出来的 Guerrilla 需要好好休息一段时间,还要适应他们的新办公楼。对于老办公楼,Brussee 最不满的是基础设施太落后,最不堪忍受的是网络极不稳定,他说:"我们不能用一些垃圾设备做出我们需要的娱乐产品。"而新办公楼将会有最现代化的装备,有一个巨大的服务器房,有 10GB 的网络带宽。

那么,Guerrilla 的下一个项目会是《杀戮地带 4》吗?目前看来不大可能。Hulst 表示 Guerrilla 的下一款游戏将会是一个原创新作,但这并不代表他们将放弃《杀戮地带》。Hulst 说:"它是我们的孩子,我们永远不会把他扔到篱笆墙外,对别人说'带他走吧'!"在他看来,《杀戮地带》的世界观还有很大的发挥空间,还有很多的故事可讲。"我们在《杀戮地带 1》里完成了《珍珠港》般的体验,《杀戮地带 2》更像是 D-Day,而《杀戮地带 3》是从邪恶帝国撤离。我们还有很多战争故事可说……"

《杀戮地带 3》全球媒体点评

《杀戮地带 3》在每个方面都超过了前作,出色的 PlayStation Move 操控性和全 3D 支持当然也有其好处。 ——**Gaming Age,100 分**

《杀戮地带 3》是一个新形态科幻史诗的终极结局。Guerrilla Games 全面调动了 PS3 的性能优势,创造了一个广阔的世界,并证明射击游戏也能有出色的故事,以及丰富多样的内容,在整个战役过程中始终新意不断,永远不觉得无聊。 ——**PlayStation LifeStyle,100 分**

它的画面绝对是现象级的,相比之下《杀戮地带 2》简直是文物了。 ——**GameZone,95 分**

《杀戮地带 3》是 PS3 最棒的独占游戏之一,有着出色的合作模式、暴力的近战,以及极具深度的多人模式。很明显 Guerrilla Games 非常感激它的粉丝,现在就跑出去买一套吧! ——**PlayStation Universe,95 分**

改进的操作系统使其成为有史以来最棒的《杀戮地带》,在设计上深思熟虑的多人模式会让你一直沉醉在游戏中,练出一身好本领。《杀戮地带》没有忘记它的根源——它在根本上对每个地方都进行了改进。 ——**GameTrailers,94 分**

这是不能错过的游戏,不能错过的体验。它超级紧张激烈,绝无冷场,而且永远不会感觉重复,总是能完全融入到正在发生的战况之中。 ——**PSX Extreme,91 分**

《杀戮地带 3》的结局令人震撼,戛然而止的做法很适合为这个战争主题三部曲收尾。对我来说,该系列还不能称之为伟大,但这一次,它有充分的理由让所有射击游戏爱好者投入其中。 ——**GameInformer,90 分**

《杀戮地带 3》改正了前作所有遭到抱怨的地方,画面惊人,乐趣不断,游戏性远超预期。它具备了一个优秀续作所需的一切。 ——**GamesRadar,90 分**

从纯粹的技术角度来说,几乎可以给它打个满分。但它并不是一切都尽善尽美,《杀戮地带 3》不是一个革命性的游戏,在游戏性方面并未推进 FPS 类型的进化。 ——**英国 PS 官方杂志,90 分**

《杀戮地带 3》并非它本应具备的形态,但是在那种具有传奇色彩的星球战争的气势营造方面,没有几个游戏能与之媲美。 ——**GameSpot,85 分**

《杀戮地带 3》如此有趣一个原因是,它不止是一款射击游戏,而是一种体验。Guerrilla 创造了一个又一个的华丽场景,让我感觉到正身处一场残暴的人类战争之中,它充满科幻感,又与我们在电视上看到的战争奇异地相似。它的节奏把握恰到好处,战役也非常有趣,就是角色太无聊,故事欠缺新意。 ——**IGN,85 分**

虽然它的单人战役没有我想像的那么令人难忘,强大的多人模式弥补这点失望是绰绰有余。这绝对是 PS3 上最棒的多人游戏之一,也是迄今为止家用机玩家能够看到的画面最强的游戏之一。 ——**1UP,83 分**

这是最值得花钱购买的多人游戏之一。实际上,它证明了打分应该根据多人模式的精彩程度决定的道理,因为《杀戮地带 3》的战役模式剧情太欠火候了,简直是还血淋淋地就被捞了起来。 ——**英国《电讯报》,80 分**





文 脆薯条 美编 anubis

索尼年初的第一枚重磅炸弹《杀戮地带 3》如约而至，从 TGS 2010 算起，在大大小小的展会上，官方已经放出了多段 DEMO 与联机 BETA 公测，相信关注这款大作的玩家都不会错过这些精彩影像。通过这一星期左右的鏖战感受，游戏的单机部分变化显著，让人领略了一场永无止尽、不分对错的战争史，而联机部分独到的设计让你置身于火热的战场之中，体验最为激烈、最为火爆的军团对抗。

杀戮地带3	SCE		主视角射击
PS3	KillZone3		美版
	2011年2月22日	1～24人	59.99美元
	对应PlayStation Move		对应玩家年龄：18岁以上

KILLZONE™ 3

精英难度通关要点指引

注：玩家必须先以任意的难度通关一次，随后就能选择精英难度了。

要点守则

精英难度下的战斗异常刺激，同时在该难度下，屏幕上的默认准心会被关闭，对于《杀戮地带》这个系列游戏来说，这无疑是非常考验玩家水平的地方。如果有玩过《杀戮地带 2》的话，那么一定会深有感触，游戏的射击部分并不像传统第一人称射击游戏那样要求玩家端着枪不时地瞄准，而是要求玩家尽量靠屏幕中的默认准心来直接射击，说白了就是不开镜开枪。那么有人会问，为什么不提倡开镜瞄准了以后再打呢？这就是《杀戮地带》这个系列的特色之处，开镜瞄准后连射反而会有较大的抖动。由于《杀戮地带 2》的“枪支重力系统”已经让很多玩家感到不适，加上游戏本身移动时那极为让人眼晕的晃动（其实是为了突出重量感），所以有很多人适应不了而放弃了游戏。为了迎合大众口味，本作做出了最大的让步，极具特色的“枪支重力系统”被大幅修改，准心的移动变得不那么费力了，整体手感已经向《使命召唤》靠拢，还在为游戏的手感而犹豫的玩家大可放心。当然在精英难度下，玩家还必须巧妙地依靠掩体，毕竟你将面对海尔刚大军，在战场上务必做到用意识来弥补枪法，敌人的 AI 极高，切勿硬拼，但总体来说，本作的精英难度相比前作的确是过于简单了，具体守则如下。

1. 近身格斗虽然能秒杀敌人，但在做出动作的时候没有无敌时间，所以慎用。

2. 保持下蹲的姿势可以让准心缩小，从而打得更准，精英难度下没有默认准心，但开镜有（部分武器除外），这点可以多多利用。

3. 活用场景中的弹药箱，多用手雷开路。

4. 同伴并不是金刚不坏之身，要时刻注意将其救起，以免自己倒下时没人救援。

5. 时刻保持自己的周围有多个掩体可以躲藏，敌人会不断扔手雷过来或者绕路偷袭。

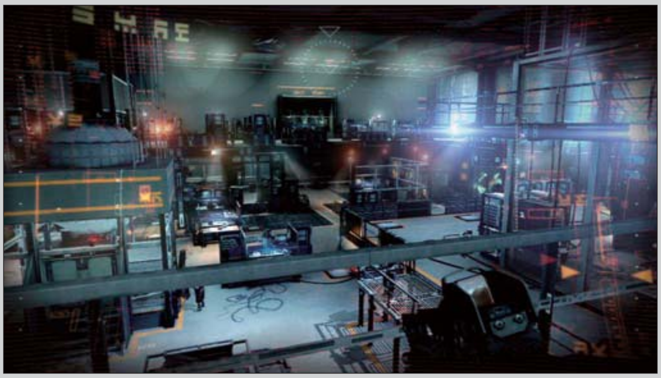
6. 精英难度下敌人比较难缠，不爆头的话几乎要半管子弹才能放倒一个，所以必须要有耐心。



流程攻略

CHAPTER 1 新的开始

第一关只是走马观花，玩家可以参观一下海尔刚的兵工厂，这里的设施可谓超级先进，工厂中的铣床非常多，果然海尔刚星人都是靠钢铁吃饭的……训练射击部分比较简单，玩家只要按照军士长的提示即可轻松通过，走之前可以尽情地参观一下兵工厂，各种细节表现都非常到位，当然错过了也没关系，后期会回到这里，而且能够去之前无法通过的地方。如果玩过《杀戮地带 2》的话，那么本作的手感相信各位都觉得变化挺大的，而且稍微对这个系列有些认识的话，都会觉得海尔刚这个种族设定在历史上非常像第三帝国，而他们的领导人实际上就是希特勒的缩影。当然，有兴趣的玩家可以去官网翻阅一些资料，软科幻风格的题材也比较接近现代，而且《杀戮地带》这个系列有着很长的铺垫，战争其实是发生在非常后面的事了。



CHAPTER 2 撤离命令

初期的关卡比较简单，纯粹是让玩家熟悉操作的，这次在快跑中追加了一个滑铲动作，这个小小的滑铲动作也是能够踢飞敌人的。前两个敌人都是给玩家学习如何近战，靠近后按下 R3 即可看见非常血腥的镜头，如何杀敌还看敌人的位置、方向等等，一刀子解决后火速向前冲刺，之后躲在沙包的右侧钢板处，之后敌人会依次冲过来，我们只要从侧面攻击即可全部解决。上去后敌人会分批过来，玩家只要躲在掩体后面慢慢探头射击逐一点杀即可。注意精英难度下敌人会不断扔手雷过来，所以要时刻变换位置，另外该难度下敌人的 AI 也比较高，所以会经常换位置，说得简单点就是和你玩猫捉老鼠的游戏，然后时不时扔个手雷过来……干掉所有敌人后换上三连发的霰弹枪，加强近战能力。

下楼后会碰见一小波敌人，这里只要躲在楼梯的转角处，敌人会一个个躲到前面的柱子后面攻击你，玩家只要守株待兔来一个杀一个即可安全通过。攻占闸门的时候要注意优先点掉使用轻机枪的敌人，随后可以利用掩体迂回前进，之后用三连发霰弹枪干掉敌人，几乎是一枪一个，比起突击步枪要效率得多。这里只要不被手雷炸死，就算躺下了也是可以救起来的。当然你也不是有 DG 细胞的人，受了过重的伤势也只有等死的份。



掩护装甲车时先用前方的机枪消灭所有敌人，只要不拆下来的话子弹是无限的，而且没有过热时间。但此处的敌人会从前方高台下跳下来，而且左右两侧也会突然冲过来，想用固定机枪消灭所有敌人需要一定的枪法，运气不好的话敌人还会扔个手雷上来。实在对自己的枪法没信心的话可以把机枪拆下来拿在手上，随后躲在掩体后面慢慢消灭全部敌人，同伴开门后换上另一把满子弹的机枪。进屋后不要急着往里冲，而是先进去一下再退出来把敌人引出来，随后先用机枪扫灭二楼的所有敌人，之后再对付楼下的敌人就非常轻松了。如不这样，躲在掩体后面探头射击很容易被高处的敌人瞬间放倒。

楼顶的战斗切勿急躁，看见敌人的运输机过来时一定要躲好，稍微探头即会被秒杀。炸开大门后可以用前面拿到的三连发霰弹枪开路。大桥上的战斗就比较简单了，首先有友军开路，所以玩家不会有太大的压力，只要躲在远处用机枪慢慢清理即可，没有弹药的话就反复补给。

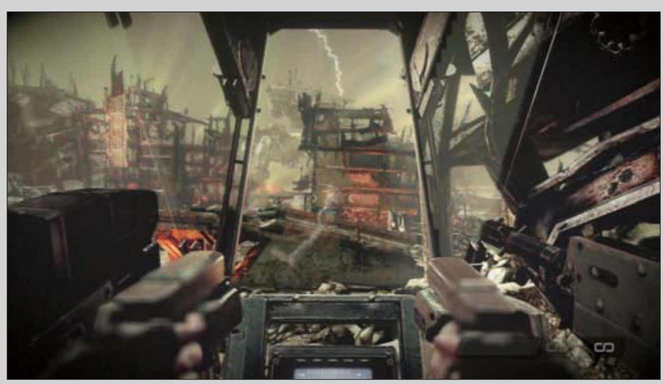
CHAPTER 3 撤离毕罗斯

载具关没有什么太大的技术含量，主要遵循先 AA-GUN，再敌人的装甲车，最后对付步兵的原则就能安全通过。单人行动后要注意行动时的隐蔽性，我们只要干掉下面控制机枪的敌人即可，然后部队就会向前推进，最后大门前方有一挺机枪，由于距离非常近，玩家可能刚敲破门后就会被直接扫趴下，所以先用枪把门打烂，随后扔个手雷进去就能把敌人直接炸死。当然别以为这样就算万事大吉了，赶紧往下扔手雷，这里的敌人都是扎堆的，很容易就能拿到一次炸死 3 个敌人的奖杯，随后再用固定机枪消灭下方的敌人。

来到大楼废墟之中，对付狙击手就比较简单了，好在精英难度下中一枪也不是直接就躺下的。首先狙掉下方控制机枪的敌人，随后下面的事情就不用我们操心了，把注意力集中在对面大楼的狙击手，听到队友报告位置后逐一狙杀即可。这里还有一个狙击奖杯可以获得，玩家不换武器，狙击枪六发子弹杀掉六个敌人即可获得，下方的敌人都躲在沙包后面，很容易就能获得。



之后继续驾驶载具作战，机器人的行动比较缓慢，而且视野比较狭隘，作战时切忌近战，敌人大多躲在废墟中，远处还有 AA-GUN 与手持火箭筒的敌人。一定要用 2 连装导弹慢慢清理，敌人的步兵也不容忽视，看见仪表板冒烟后要稍微躲起来回复一下。从左侧的小通道前进后就是两个 AA-GUN 炮塔与一辆装甲车，消灭掉后继续前进，游戏会出现提示，大桥下方还有一辆敌人的装甲车。坑道里的战斗算是一个难点，环境比较狭小，而且会出现手持霰弹枪与喷火器的敌人。这些敌人会不顾一切地冲过来，一旦和玩家近战的话会非常厉害，这里可以考虑用手雷开路，随后让炮灰们打头阵，玩家自己在后面点杀敌人，好在敌人的数量不多，小心对付切勿急躁。



CHAPTER 4 六个月后



本关是游戏新加入的潜入关卡，而且是丛林场景，虽说是丛林，不过由于海尔刚星的气候恶劣，这些植物都非常奇幻，而且还会攻击玩家，感觉来到了一个奇异的生态环境里。拿到消音手枪后我们要小心前进，路上像仙人掌一样的植物爆炸后会放出刺针。初期的潜入部分毫无难度，只要遵照队友的指示悄无声息地干掉敌人即可，面对复数目标时可以用爆炸植物来同时干掉，对付其他的敌人都是快速爆头或暗杀。单独潜入时也是遵循这个原则，在躲藏的时候要尽量躲在黑暗的地方，或者蹲在草丛中，这样敌人就无法察觉你了。要是一枪没把敌人打死，那么他们会派来增援，此时的音乐也会紧张起来，这些手持利刃的海尔刚士兵令人想到了《星际争霸》中神族的 Zealot。

剧情过后算是本关最难的地方，玩家被逼在一个角落里，敌人会不断扔手雷过来，这里告诉玩家一个秘诀，首先蹲在后方的通讯器边上，这里有一个地方手雷是绝对炸不死玩家的，总之就要往里蹲好别动，正面的三个海尔刚士兵会慢慢靠过来，逐一干掉。随后敌人的机器人会过来，这东西老是放迫击炮，但实际上只要保持移动的状态即可轻松剿灭。干掉一个后另一个就会出现，老规矩对付。

原路返回的时候有一处地方要下去才会引来敌人，这里是一个明显的读盘点，下去后的战斗异常艰苦，不过也有一个小技巧。先走到边缘引出敌人，随后退回洞里慢慢打消耗战，这样就不用担心被敌人围攻了。当然如果对自己的技术有信心，玩家大可下去一战，就不用龟缩在洞里不出来了。

接下来的战斗非常有难度，玩家必须死上好几次才能记清楚有多少敌人，具体位置等等。战斗时推荐消音手枪点射爆头，因为突击步枪爆头都不是一枪死，所以没有消音手枪来得直接，当然这需要一定的枪法。和友军汇合后就没什么难度了，顺利返回基地。防守时只要龟缩在最后，换上狙击枪慢慢清理敌人，时间一到即可触发剧情，根本不用冒死冲到最前面用机枪，这里还要注意剧情人物不能倒地，不然无法触发剧情。

CHAPTER 5 寒冰下的侵略战

这里就是单机 DEMO 的片段，相信玩家应该非常熟悉了，载具上的机枪没有过热时间，玩家可以尽情扫射。当然在精英难度下是没有准心的，推荐按住 L1 狂扫。下来后别忘记拿上旁边的机枪，使用机枪开路可以说毫无难度，而且这里还有同伴帮忙，非常轻松即可通过。船舱中记得补充一下弹药，下楼梯后换成机枪扫掉三个使用飞行背包的敌人与两个手持火箭弹的敌人，正好 300 发子弹用完。换上飞行背包后继续前进，这里的场景非常大气，波涛汹涌的海浪与壮丽的冰山等等，玩家可以顺便欣赏一下风景。来到 AA-GUN 平台后要快速躲进去，



不然极有可能被乱枪扫死，弹药箱就在附近，玩家可以用狂扔手雷的战术，毫发无伤即可安全通过。另外后面有一条小路可以绕到敌人的后面。

接下来的部分是 TGS 2010 上的一段 DEMO，在雪地上的战斗稍微有点难度，因为飞行背包上的机枪在放大后还是没有准心，这里要活用地上发光的爆炸罐消灭部分敌人，随后打爆前方的爆炸管让铁梯放下，低空飞行后来到平台的下方，安放完两个炸弹后进入倒计时。铁门出去后会有一个敌人，直接用机枪干掉，随后上方的平台比较麻烦，敌人躲高处，贸然上去很容易被直接秒杀。推荐右边稍微高点的平台飞去，然后迅速回头杀掉楼梯口的敌人，另一个敌人由于视角的关系是不会攻击玩家的。出去一直来到高处，一旦来到平台还是推荐换成普通突击步枪，因为这边比较开阔，



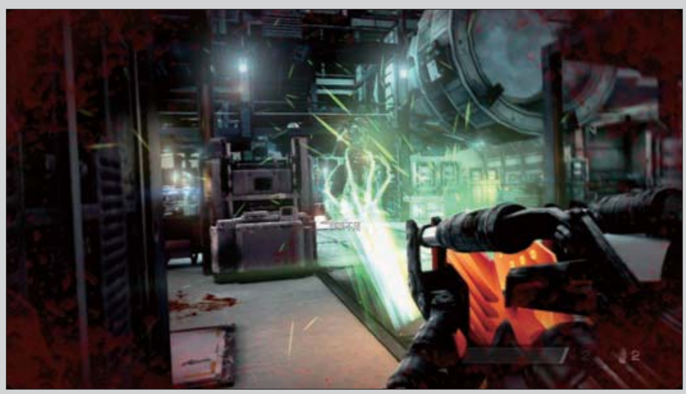
而且正面有 3 个敌人，用飞行背包的话是无法躲在掩体后面的，非常容易挂掉，全部清理完毕后进入本关的最后一部分。

首先要冲过一大片开阔区域，千万别在中途停留，不然被敌人的锁定导弹直接秒杀。占领一边的塔楼后要用带锁定功能的飞弹摧毁 AA-GUN 炮塔，这个武器非常强力，开镜后还可以全弹发射，敌人的坦克可以说丝毫没有还手之力。随后来到另一边，老规矩清理完塔楼再去楼顶，全部消灭干净后来到铁门处。通往工厂的雪山道完全可以用强力武器开路，毫无难度，而且路上有弹药补给箱。之后沿着右侧迅速通过来到大门处，消灭全部敌人后本关结束。

CHAPTER 6 侵入史塔尔军火库

又回到了初期的场景，这次能够去更多的区域，玩家可以看见海尔刚还进行着某种人体试验，经过精密的身体检查后来到了实验室。剧情过后开始战斗，试验室的战斗由于有三个同伴，所以会比较轻松，敌人的注意力不会集中在玩家身上。但实验室的场景比较狭小，敌人扔手雷的频率非常高，所以最好躲在远处慢慢打消耗战，另外有新武器可以使用，由于有穿透功能，所以能大幅降低这里的难度，但要注意这种武器比较容易过热，推荐小幅蓄力后使用。

分散行动后算是本关中的一个小难点，敌人非常多，而且有手持放电枪的敌人，这些敌人在精英难度下非常耐打，像海尔刚的突击步枪起码要整整 2 管子弹才能放倒，对付他们还是用新武器比较靠谱，而普通的杂兵就用普通武器对付。和其他队友汇合后就非常简单了，大部分敌人都可以从侧面干掉，出大门后先把武器的子弹用光，然后换上飞行背包，注意这里的炮灰友军倒下后会有倒计时，别轻易让他们挂掉，多一个炮灰多一分胜算，之后清理掉所有敌人后会出现前作中的一个飞行机器人，非常耐打，用机枪要扫上一会才能干掉，好在这玩意只有一个。驾驶载具在雪山上飞驰，听见锁定的声音后一定要用导弹干掉敌人的载具，不然很容易挂掉。这一段路程一共有两处记录点，所以不是非常困难。另外在最后一段路上，空中的巡洋舰会放出光束，打在雪地上会有一个大坑，注意小心回避，开进坑里会造成很大的伤害，稍稍考了验玩家的反应能力。



CHAPTER 7 肥料厂捷径

关卡开始后先拿上武器箱上的单发榴弹枪，这把枪在前作中也有登场，前方的机器人打得准都是一枪一个，而且这里的弹药箱非常多，根本不用担心弹药的问题，后面的战斗由于有这种强力武器的助阵，所以根本就是单方面的屠杀。上高塔前推荐把榴弹枪换成狙击枪，高塔上的战斗也比较简单，敌人会分批过来，过来的时候不用抬头张望，不然会被运输飞机上的机枪扫死，玩家只要蹲在铁板后面慢慢用 8 倍镜狙杀敌人即可，听到队友的提示后把枪口对准楼梯，敌人会不顾一切地冲上来，见一个杀一个，触发剧情后再把狙击枪换回榴弹



枪。

下楼后继续用榴弹枪开路，前方会遇见一个海尔刚重装甲兵，一整个弹夹的榴弹即可迅速解决他，好在旁边也有弹药补给箱，非常便利。注意这边的敌人都是拿轻机枪的，所以攻击力有点高，玩家最好打打躲躲，心急吃不了热豆腐。

上了贼船后记得换上海尔刚的轻型机枪，这种武器在单机中威力大、射速快，而且子弹也多，非常强力，可以说是万能武器了。来到顶端后会遇见大量使用飞行背包的敌人，同伴的提示直接无视吧，精英难度下用前方的固定机枪纯粹是找死，用轻机枪反而事半功倍，而且下方楼梯口就有一个弹药箱。全部清理完毕后同伴就会向前推进，换上火箭发射器摧毁前方的两个 AA–GUN。炸开控制室的大门后只要往里扔个手雷，那么整个世界就清静了……



CHAPTER 8 清算

单独行动时最好把机枪换成 M82 突击步枪，要是找不到 M82 的话可以故意干掉一个友军……不过好在这里的路程也不长，友军的装甲车会在前方开路，所以难度不大，剧情过后就要和敌人的巨大机动兵器展开对决了。坑道里的敌人虽然少，但各个都是海尔刚的精英，而且他们老是躲在拐角处，贸然出去的话会被直接打死，由于这一小段玩家只能单独行动，一旦躺下了是没有人会救你的，所以必须加倍小心。



对付敌人的超大型载具时只能用带锁定的飞弹才能对它造成实际破坏，首先先摧毁上方的 AA–GUN，等大家伙放完能量炮后它就会露出散热器，此时进入瞄准模式全弹发射即可。摧毁一个散热器后它就会对准弹药库进行大规模的迫击炮攻击，此时玩家最好左右移动，或者直接躲藏到前面的变压器处。之后队友会再次吸引它的注意力。接下来的战斗也是如此循环，注意打到一半时会出现敌人的增援，躲在变压器旁边等敌人的运输机飞过，然后迅速秒掉装甲车。头顶的巨型机动兵器会用主炮攻击军火库，玩家必须跑到最前端才能躲掉，而且能量炮会使变压器放电，如果一直待在变压器旁边的话会被直接电死。

当然战斗还未结束，通过地道后来到平台，这里千万别抬头东张西望，用机枪蹲在楼梯口慢慢点杀所有敌人，楼梯处会突然冲出几个海尔刚士兵，都是拿霰弹枪的精英，蹲远点全部消灭干净即可。最后阶段的战斗可谓气势磅礴，玩家可以发泄所有不满，注意先消灭 AA–GUN，都是三组一起出现的，随后攻击主炮的蓝色弱点连接环，之后就可以欣赏华丽的爆炸效果了。





CHAPTER 9 截击

初期的战斗比较简单，地上的机械蜘蛛要第一时间打爆，不然它们会靠近玩家自爆。由于我方同伴很多，而且手上有海尔刚轻机枪，战斗会非常轻松，路上有两个弹药箱，根本不用担心子弹的问题。在无重力的环境下战斗时千万别跳起来，不然保证在空中就被敌人打成筛子，另外无重力的时候各种动作都会变慢，所以玩家必须依靠掩体小心推进，飞过来的机器人在它们还没开火前即可用机枪扫下来。开启闸门回复重力后要马上退回去，左侧的大门打开后里面都是敌人的火力点，而且会有一个重装甲兵。前方两侧的升降口都会出现敌人，我们要做的就是不断扔手雷进去干掉所有敌人，门口就有一个弹药箱，非常方便。等剩下重装甲兵一人时，先用机枪爆头或用手雷炸一下，那么他就会露出背部的弱点，趁此机会对其猛攻。

再次回归无重力区时，此时旁边有一把放射性能量枪，相信大家都应该知道怎么做了，这一段路上一共有 3 个弹药箱，可以说非常简单。最后的战斗在浩瀚的宇宙中展开，敌人的战机必须用锁定导弹消灭，机枪只能起到辅助的作用，而且很容易就会过热。进入第二阶段的战斗后要全力攻击巡洋舰上的炮塔，周围的战斗机也要适当消灭，不然会对玩家造成不小的伤害，破坏空间转移装置的六处弱点后进入最后的战斗。从高空俯冲时非常考验玩家的操作技巧，由于这里的视角会不断抖动，巡洋舰上会不断放出导弹，一共 3 波，玩家只要看见锁定框出现后就马上发射导弹，被巡航导弹碰到一下的话是必死的。坚持 3 波后会有剧情提示，按下圆圈键即可欣赏结局了。欣赏完最后的结局，我们都应该知道，战争其实远未结束……

通关小谈 注：涉及部分剧情，玩家请选择性阅读

这次《杀戮地带3》的画面当然是没话说，整体给人的感觉就是大场面、大气魄。最赞的一点就是对于锯齿的处理，整个游戏中几乎看不见一点点锯齿，而且读盘速度也快了很多。通完单机再去玩网战，给人意犹未尽的感觉，种种新武器、新载具的加入使得对抗异常激烈，而且借鉴了前作网战中的种种玩家提议，这次的网战部分让人感觉设计极为紧凑，且非常平衡。相信很多不玩《杀戮地带3》的玩家一定是受到了前作"枪支重力系统"的影响，但这次本作本作做出了最大的让步，改进过的操作手感非常不错，眩晕也不像前作那么厉害了，通关过几个主视角射击游戏的玩家都能很好地适应本作。老实说，我一开始接触《杀戮地带2》时都晕了那么一小会（笑）。这次《杀戮地带3》总体来说都让我非常满意，尤其是主菜单的那首交响乐，让人百听不厌。惟独对于剧情上的设计颇有微词，比方说海尔刚人的智商……在海尔刚的兵工厂中，我们的主角和大脸（Rico）一同潜入了实验室，难道所有的士兵都没看见大脸手上的那把机枪吗？海尔刚的士兵会用ISA的武器吗？另外身体检查就更让我无语了……在恶劣环境和基本基因改造的双重作用下，海尔刚人的肺部大多对空气中的有毒物质产生了抗性，生理上的变化是显而易见的，对于从地球来的ISA士兵居然也没检查出什么异常，着实让人惊讶。不过对于一个FPS游戏来说，剧情实在是太次要的要素，就像某人在通关结局后奇迹般地生还，又让我们对《杀戮地带4》多了一份期待。



网战部分基础解说

由于时间上的关系，目前网战的等级只有3星，而且由于截稿在即，无法给各位玩家带来深入的研究。结合前些阶段BETA公测的资料，先给所有喜欢《杀戮地带3》网战的玩家做个预热，详细的研究敬请期待下期。

网战综合评价

网战给人的感受便是刺激，一场WARZONE打得激烈的话会持续25分钟左右，一场比赛拿到过26000左右的经验，几乎是一从重生点出现后便直接奔到前线，连拿子弹的功夫都没。另外正式版中追加了2个可以使用EXO机器人的地图（一张是《杀戮地带2》的集市），还有一张地图非常开阔，新武器等等样样俱全。相比前作，本作的网战主要做出了以下几点改进与创新。

固定式的重生点

前作的重生点是可以自由设置的，本作中将其改进成固定点，需要战术师主动去占领。关于这点是好是坏，只能说各占一半。玩过前作的玩家都看见过这样的场景，在埋雷模式中，雷点处有4个重生手雷，大伙都用榴弹枪、火箭筒等大范围武器互相较劲……场面那叫一个混乱，改成固定点后虽然会避免这种混乱的局面，但也没了灵活机动的特色。另外占领重生点后还能使用空中支援的标识器。

解锁点数与职业固定装备的引入

升级后会得到解锁点数，点数都是用来解锁职业的固定技能、武器装备等等，每一种职业都有3种主武器与3种副武器，另外职业的专有技能也需要通过解锁点数来解锁，而且有高级效果。除此之外还有一个额外技能槽，随着等级的提升技能栏会慢慢解锁，有无声行走、双倍弹药、盔甲、双主武器等等可供选择，使得搭配更为丰富。

三大模式可供选择

除了玩家熟悉的WARZONE模式外，本作还刻意追加了OPERATIONS和GUERRILLA WARFARE两种模式。WARZONE中一共分为好几局，开场后都是随机抽选，比赛时间也最长。而OPERATIONS则是合作模式，开场后先播放一段概念演算，让玩家知道大体的战斗环境，然后依照指示完成目标层层推进，而另一方则全力阻止，比赛中获分最高的玩家还会在过场动画中出现。GUERRILLA WARFARE模式纯粹是借鉴于《使命召唤》，地图缩小一半，传统意义上的TDM。

肩章即时生效制度

前作中的肩章Ribbons在本作中做了较大的改动，玩家在战斗时只要满足特定的条件就能获得这些肩章，这些肩章都附带效果，而且在玩家获得后都是即时生效的，但一部分肩章会有时间限制，例如杀敌双倍经验的肩章。肩章主要分为提高子弹威力、快速换弹、提升准度、快速瞄准以及杀敌双倍经验这几类，具体获得多少可以在PERSONAL STATISTICS中查看。另外快速换弹（Faster Reload）这个肩章在BETA公测时就存在BUG，无论玩家怎么拿都会显示0……正式版里也这样。

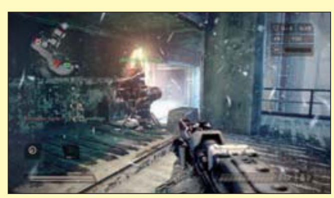
各种奖章挑战制度

前作中就存在的设定，不过完成后的奖励变为了经验值。简单说来就是借鉴了《使命召唤》中的各种枪械挑战，模式挑战等等，详细的部分可以在MEDALS中查看。

小队系统改良

本作最大能够让8人同时搜索服务器，而且《杀戮地带》的网战不像《使命召唤》那样是采用P2P的机制，而是整个服务器平均分配，虽然延迟还是有一点，但可以完全无视。玩家初次网战时推荐选择US服务器，从历代的经验来看，亚洲服务器卡得不成样子，见人都是瞬移，US服务器不仅速度稳定，而且人多。小队中去除了单独的频道功能，而且无法从小队队长身边重生复活。





原文 冷却多情弦 改编 纱迦 美编 木仙



东西合璧，天下无双

——"Capcom VS 系列"回顾

《漫画英雄对 Capcom 3》(以下简称《MVC3》)的发售,令无数曾经痴迷于"Capcom VS 系列"的玩家欣喜若狂。尽管《MVC》一共只出过 3 作,但如果深究这个系列的起源——"Capcom VS 系列",你就会发现原来它是 Capcom 所有格斗游戏里最大的家族。该系列过去在国内一直受到很不公平的待遇,如今借着系列最新作的发售,有必要为刚刚接触它的玩家进行一番介绍。

"Capcom VS 系列"作品相关资料

发售年代	作品原名	对应机种
1994	X—Man Children of The Atom	ARC/PC (DOS)/SS/PS
1995	Marvel Super Heros	ARC/SS/PS
1996	X—Man VS Street Fight	ARC/SS/PS
1997	Marvel Super Heros VS Street Fighter	ARC/SS/PS
1998	Marvel VS Capcom Clash of Super Heroes	ARC/DC/PS
2000	Marvel VS Capcom 2 New Age Of Heros	ARC/DC/PS2/Xbox/PS3/X360
2008	Tatsunoko VS Capcom Cross Generation of Heros/Tatsunoko VS Capcom Ultimate All—Stars	ARC/Wii
2011	Marvel VS Capcom 3 Fate of Two Worlds	PS3/X360

以上为"Capcom VS 系列"的作品列表,关于这个系列的定义,说法有很多种,广义的说法还要包括《Capcom VS SNK》系列的 3 部作品,以及去年轰动一时的《街霸对铁拳》。说到这里,其实早在 2003 年,还有一部名为《Sammy VS Capcom》的作品宣称在制作中,不过随着 Arc System 的独立,如今这个游戏恐怕不会再出现了。

"Capcom VS 系列"代表作品简介

梦的起源——《X 战警 原之子》

1994 年,日本东京电视台播出了《X 战警》的动画,Capcom 作为该片的主要赞助人,也适时发表了街机格斗游戏《X 战警 原之子》(X—Man Children of The Atom)。当时 Capcom 在 2D 格斗界称得上是翻手为云,覆手为雨,不过日本观众显然并不买这些美国英雄的账。

如今回过头来看这部作品,你会发现日后"Capcom VS 系列"的诸多要素均在其中,如超级跳跃、按键型连续技、无限制的空中防御、开战前可自由移动等等,而当时不为人知的出场阵容在今天看来也很豪华。本作的制作人是船水纪孝,他负责本系列一直到 2000 年的《MVC2》推出,可谓劳苦功高。

尽管在街机里你只能使用 X 战警们,但在 1995 年的 PS 和 SS 版里,豪鬼作为隐藏 BOSS 震撼登场,也正因为这个缘故,本作才被视为"Capcom VS 系列"的开山之祖。



超级进化——《X战警对街头霸王》

本作大概是“Capcom VS系列”中第一个为国人熟知的作品了。当时国内玩家对于X战警们那是一问三不知，不过对于隆、肯等人那是再熟悉不过了。因此在看到惊的波动炮、达尔锡的滔天大火时，无不惊为天人，但事实上本作里真正好用的还是X战警们。



本作的出现标志着“Capcom VS系列”已经进入到成熟期。游戏中出现了被称为“Capcom VS系列”标杆的九大特征，分别是：交换攻击、交换反击、生命转换、超绝连击、连锁攻击、超级跳跃、空中连击、弹返防御、合体超杀。

游戏系统环环相扣相辅相成，并没有单独游离的系统更没有可有可无的影子设计。“生命转换”这个系统与“交换攻击”结合紧密；“超级跳跃”又是“空中连击”的先决条件；而“超绝连击”的能量积蓄又依赖于各种连击。各种系统如同人体的骨骼和器官构成了本作以及日后全系列的架构并维持着高效　有条不紊的运转。

横空出世——《漫画英雄对Capcom》



1998年，《漫画英雄对Capcom》(Marvel VS Capcom:Clash of Super Heroes)悄然出现在日本和欧美的街机店里。

《MVC》的直接可操纵人物只有15名，作为“Special　Partner”的援助角色共20名，再加上6名隐藏人物和BOSS　“Onslaught”总共42名角色的阵容算是在当时空前强大了。出场阵容方面，《街霸》的人物大幅减少，直接使用的只保留了春丽、隆、桑吉尔夫，其他街霸角色都被踢出场外。其他Capcom角色包括来自“《恶魔战士》系列”的魅魔莫莉卡、Capcom元老洛克人、《名将》主角Captain Commando等。比较特殊的角色是隆，他继承了被淘汰的肯和豪鬼的特性，可以通过必杀技分别转生为可使用二人技能的“肯附体隆”和“豪鬼附体隆”。

作为“Special　Partner(特别拍档)”的人物只能援护攻击而无法直接使用。这些特别拍档来自不同的作品且性能有强有弱。为避免游戏的不平衡，这些角色的使用次数都做了严格的限制。人物越强，他的可用次数就越少。另外，这些角色统统都是由电脑随机选择给玩家的，有点抽大奖的意思。而游戏最终BOSS“Onslaught”在Marvel世界中是一个由万磁王和X教授恶念而生的神级别人物，曾经消灭了几乎所有的超级英雄。他的特殊之处是拥有普通和巨型2种形态。最终BOSS含有不同形态这种设计也被日后作品所继承下来。

不朽名作——《漫画英雄对Capcom 2》

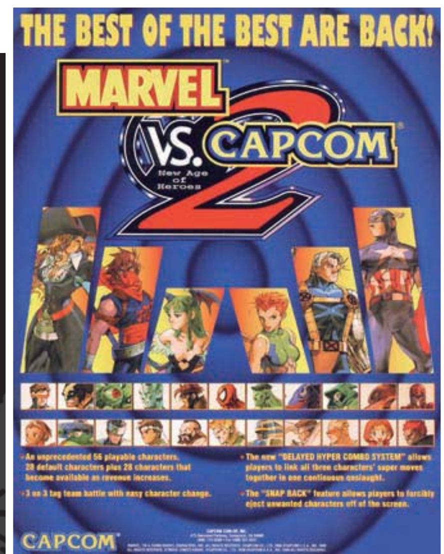
至今仍有不少人认为《MVC2》是有史以来最优秀的格斗游戏之一。

由于CPS3基板有严重质量问题，Capcom采用了SEGA的互换基板“NAOMI”来制作本作。有了新基板的高超性能做保障，以往受到条件制约无法实现的想法现在都有了宣泄的空间。游戏人物仍然以2D手绘构成，但是背景则完全采用3D制作。动作更流畅，特效更炫目，场景的细节更丰富。在前作《MVC》中因基板容量问题而不得不投机取巧缩水的角色终于可以名正言顺地登场了。本作阵容空前强大，总势56名可控角色，且每个角色都有自己独特的招式和特性而并非简单的重复。

出场角色里有很多惊喜，MARVEL方面连DR.DOOM(原出自《蜘蛛侠》)”和BOSS级的“Thanos(灭霸)”都可以直接使用。而Capcom方面更是群星云集，光《洛克人》家族就有洛克人和他的女友Roll甚至系列中的豆丁机器人Kobu登场。只是这个豆丁机器人实在过于袖珍，身高不到30厘米，体重不过一公斤，和X—MAN中身高3米体重3吨的Juggernaut(雷公锤)站在一起连他的脚背都几乎够不到。来自《生化危机》的Jill也相当抢眼。

而硬件革新带来的不仅是人物的扩容和画面的加强，《MVC2》系统的进化完全可以用“革命”来形容。《MVC2》摈弃了以往的2VS2的传统而是采用KOF那种3对3的组队方式，并由此研发出了一套充分体现“三位一体”价值的系统。《MVC2》大大的强化了“Variable　Assistance(交换援助)”这个概念。由于本作属于三人组队，也就是说会有2名援护角色。卡普空将援护攻击分为三个类型，分别是α、β、γ。所有角色的援护动作依据性能不同又可细分为12种援护方式，每个角色根据其特征占据其中3种。这3种援护方式分别对应α、β、γ这3个不同类型。此外还加入了接力超绝连击、出场攻击等全新系统。

《MVC2》是全系列中推出版本最多的作品，因为采用的是互换基板，DC版的移植仅仅使用了3个月的时间。其后2002年分别推出了PS2和XBOX版，2009年7月和8月又分别在Xbox LIVE和PSN上推出了高清重制版。



系列代表系统

Variable Attack (交换攻击)



组队战的概念首见于《致命格斗》初代，但动态切换角色这个设定是由本系列发扬光大的。只要控制的角色位于地面且不是处于出招硬直或是受创硬直状态，按下换人键该角色就会摆出一个POSE并立刻以飞跃的姿势退出场外，而此时原本没有上场的队友则会以飞跃动作进入场地。即时切换队友完全用活了“组队”这个已经不新鲜的概念，队友的作用更直接，更有效也更有战略意义。比起让队友呆在背景后苦等先人阵亡才能上场的设计更是技高一筹。

生命转换



简单地说就是角色所受的伤害分为永久性和可回复性两种，可回复性的伤害由红色表示，当将该角色切换出场后，该角色的红色部分生命力就能得到缓慢回复。但如果没能得到及时回复而又受到攻击则连同红色的可回复部分一起受到削减。这个系统如今已经算是组队战格斗游戏的必备系统之一了，在很多动作游戏里也有体现。

Chain Combo（连锁连击）

又称按键型连续技，该概念是Capcom的“《恶魔战士》系列”首创的，通过“从拳到脚”“由轻至重”的顺序按下普通拳脚就能形成简单的连续攻击。与对节奏感和按键时机十分讲究的目押技不同，连锁连击只需手快无失误即可轻松发动。

Super Jump（超级跳跃）

从《X战警 原之子》起Capcom就启用了这个操作。本系列的场地设计得都比较宽阔，足有2个屏幕的高度。玩家输入超级跳跃的指令后角色就会高高跳起，超出视野的对手头上则会顶着个1P或2P的标识以便确认。有了超级跳跃的存在，不但一些范围霸道的必杀技能轻松越过，还可以乘隙绕到对手背后制造新的战机。可以说超级跳跃正是波－升战术的克星。同时，超级跳跃也是空中连击的必要条件。



Air Combo（空中连击）



本系列的空中连击指的是通过特定的挑空技将对手挑空到一个高于普通跳跃的高度，在挑空的同时立刻输入超级跳跃指令就能取消挑空技收招硬直以超级跳跃飞起并贴近对手，此时输入连锁攻击就可以形成空中连击。这个系统并不是什么新鲜玩意儿，但是本系列的空中连击门槛比较低，效果也比较华丽。不过在打到若干程度时对手即可受身，不会出现无限连。

Advancing Guard（弹返防御）

玩家人物处于地面防御状态时发动弹返防御可以将正在攻击的对手强制推开，但是没有攻击力。这种防御的妙处是尽管没有攻击力但是可以将对手弹开数个身位左右的距离。和其他游戏中常见的防御反击相比，破绽更小，使用也更为简单，弹开对手后也有充分的时间重新调整战术。

Variable Combination（合体超杀）

合体超杀可以说是全系列最激动人心的部分。输入指令后可以由全体队友同时在画面上发动威力无比的合体超绝连击！根据组合的不同合体超杀的形态也有很多变化。有的合体超杀还受到队友位置的影响。由于性能各异，玩家需要对各种组合可能出现的情况有个大致了解才能避免出废招。在《MVC3》里有一个键专门用来发动合体超杀，当然如果发动中挨打的话，就是三人一起挨打了。

“Capcom VS系列”的独特魅力

爽快感

“Capcom VS系列”的战术基于高节奏的运动，以前冲，快退，高跳为契机，切准机会以跳跃连击／地面连锁——挑空——空中连击——投技或超杀收局。为了配合高速度的攻防节奏，Capcom对游戏人物的操作做了相当的简化：蓄力时间大幅缩短，所有人物必杀技几乎都是波升系的出法，绝没有诡异的出招方式。超必杀技只需要方向＋2个拳脚键即可轻松使出而不是绣花般的前绕到后再后绕到前。顺序按普通拳脚就能形成一套基本连击，超必杀不仅热血沸腾连击数更是惊人，看着对手的血量如水银泄地般减少实在是心情好到极点，一天的怨气和劳累足以发泄一空。

代入感

对于欧美玩家来说，X战警这些超级漫画英雄就好比邻家女孩般陪伴着他们的成长，超级英雄们的故事和性格甚至可以影响他们将来的人生之路。

虽然电视游戏并不能帮你真正成为超人和蜘蛛侠，但让你操纵这些人物过把瘾是绝对没问题的。而且本系列对漫画英雄的描绘不仅是忠实还原其形象，对其特征和最重要的超能力表现得更是入木三分。至于大家熟悉的Capcom英雄就更不用说了。

平衡性

国内玩家对本系列的游戏一向有平衡性不好的偏见，经常听到的说法就是“光发波都能赢”，很显然这种说法完全是基于对游戏系统不了解的程度上的。客观地说，本系列中确实有部分作品的平衡性不好，例如《X战警对街头霸王》里X战警们明显技高一筹，《MVC》的随机抽拍档造成有抽大奖的感觉等等。但也有像《MVC2》这样完善的作品，其系统和平衡性同样接近完美，使其曾多次入选为美国EVO格斗大赛的参赛项目。

说到这里，笔者也不得不感叹一下PS3版《MVC3》的网战，死侍等飞行道具厉害的角色大行其道，打起来感觉非常之痛苦。看来网络问题不解决，所谓“足不出户邀天下高手”的想法也只是中国玩家的一厢情愿而已。有条件的玩家还是多找本地同好切磋为妙。

成就感

本系列的操作都十分简便，大大降低了游戏的门槛，使得一些对复杂操作心生畏惧苦于上手的玩家也能轻松上阵，而不会陷于复杂的操作不能自理。对目押节奏要求甚低的连锁技更是使得一些只会上面一脚下面一脚的玩家也能轻易使出华丽的连续技。而对于一个常年浸淫在摇杆上的高手而言，追求更高连段和极限伤害就是杆上论剑的终极标靶。本系列同样提供了相当充足的发展空间，能活用系统开发出高段的连续技是每个高打的努力方向。当玩家在他人面前展示苦心研究所得的超华丽技巧时的那份百尺竿头更进一步的成就感自然也是无可比拟的。

这是一个英雄云集的世界

文 鲁俊 & 天骄 美编 木仙



——《MVC3》中 20 位 MARVEL 英雄简介

《漫画英雄对 Capcom 3》的发售无疑让国内更多的玩家接触到了惊奇漫画中的英雄，这次游戏中收录的 MARVEL 漫画英雄角色有大家通过美国大片而熟悉的蜘蛛侠、钢铁侠、绿巨人等等，也有像 X-23 这种只在漫画中出现的人气角色。由于篇幅有限，本文只是着重介绍游戏登场角色的基本资料让玩家了解这些角色的基本信息，希望这篇文章能够抛砖引玉，让那些想深入了解这些角色的玩家更加投入游戏，或者到游戏之外，翻阅这些已经深刻融入美国文化中的英雄事迹。

美国队长 Captain America

美国队长的真名叫史蒂芬·罗杰斯(Steve Rogers)。他是生活在美国大萧条时代的一位骨瘦如材的优秀美术生。在他高中毕业前，父母就相继因为酗酒和肺炎离开了人世。1940 年，史蒂芬想参军加入二战，但是由于单薄的身体导致他没能通过体能测试。不过他还有第二个选择：被邀请参加一项志愿行动——重生计划。这个计划意在通过亚伯拉罕·厄金斯教授(Professor Abraham Erskine)的发明来增强美国士兵的身体机能。史蒂芬成为了第一个测试者并注射了"超级战士血清(Super Soldier Serum)"。在维塔射线(Vita-Rays)的影响下活化并稳定了血清在他体内的反应。这一反应也直接让史蒂芬从单薄的好学生进化为拥有完美肌肉群与超群反应能力的壮男。正当美国政府对这个计划充满信心时，厄金斯教授被纳粹的间谍所杀害，其他与这次计划相关的人事物也都被摧毁，只留下了史蒂芬这一惟一的成功试验品。他穿上了自己基于美国国旗设计的战斗服，拿起了红白蓝三色的防弹盾牌，一把手枪，以及拥有了一个代号：美国队长。他的主要任务是作为反情报特工和以美国英雄形象来对抗德国纳粹。

在美军营地里有一位年轻人叫詹姆斯·布坎南·"巴基"·巴恩斯，他无意间得知了史蒂芬的双重身分，并表示如果他愿意收他做助手就不会把这个秘密公布出去，史蒂芬答应了。之后，巴基就以助手的身分一直辅佐着队长。

二战末期，队长在阻止载有炸药的无人驾驶飞机时，因爆炸而被抛射到了一座冰岛。由于"超级战士血清"的作用，队长没有死去而是被冰封了起来，他的身体机能和样貌也都保持在二十多岁的样子。时间飞速到现代，复仇者组织(Avengers)找到了被冰封的美国队长并将其成功唤醒，之后他成为了复仇者组织的队长。



死侍 Deadpool



死侍原名韦德·威尔逊(Wade Wilson)，小的时候他母亲就死于癌症，父亲因为对他有暴力倾向。有一天韦德和朋友去酒吧喝酒的时候，他的父亲想把他从酒吧里面赶出去，韦德其中的一个朋友就偷走了他父亲随身携带的手枪然后开枪打死了他……之后韦德便开始了他的雇佣军生涯，专门接手暗杀工作。

由于他后来身患癌症，于是他决定参加 Weapon X 计划，意图通过此计划来拥有金刚狼的治愈能力用于治疗癌症。虽然移植 DNA 的手术并不成功，但他成功获得了治愈能力，不过也因此失去了容貌，更可悲的是他被作为了实验的失败品被用来继续研究和折磨。研究人员也没闲着，把这些失败品组织起来开办了一个名叫"DEAD POOL"的游戏，在这个游戏中把他们慢慢折磨致死。他的愈合能力每次都能把他从死亡的边缘拉回来。在多次死亡边缘徘徊的他，竟然爱上了死亡女神(Death)。为了能见到她，死侍千方百计想死去，可是自身的愈合能力让他每次都落空。后来灭霸(Thanos)知道了这一情况，把死侍视为自己的情敌，并且对他下了"永远不死"的魔法，这样死侍永远都见不到心爱的死亡女神了。

也是因为灭霸的魔法，让死侍拥有了不死之身。

毁灭博士 Doctor Doom

毁灭博士是《神奇四侠》中的反派角色，他是个科学天才，也是拉托维尼亚这个国家的统治者。

毁灭博士原名叫维克多·冯·杜姆(Victor von Doom)，由拉托维尼亚的吉普赛人所生，维克多几乎没有见过他的母亲，他的母亲是一位女巫，很早就去世了。在发现了母亲的神秘魔法工具之后，维克多开始自学巫术。他所在的拉托维尼亚这个国度非常复杂，刚从匈牙利分离出来不久，统治阶层都很混乱。当他还是少年时，便已经成为了科学天才，他的发明帮助拉托维尼亚国内的反君主革命大获全胜。此后，维克多辗转美国留学，便遇见了他一生的宿敌理查兹(此后成为神奇四侠一员)。好胜的维克多处处和同学理查兹竞争，他不断努力，终于造出了一台可以把母亲的灵魂从阴间拯救出来的机器。可是机器在运转时出现故障，爆炸的碎片将其毁容，维克多也由于这个事故被开除。此后，维克多来到中国西藏，在那里他找到了世界九大不解之谜之一的 Aged Genghis，并完成了自己的第一套盔甲。为了让自己被毁的容貌永远不被他人看见，维克多把高温面具贴到脸上进行冷却使之成为身体的一部分。此后维克多回到自己的祖国，建立了自己的王权，成为了毁灭博士。他一生中为自己设定了 3 个目标：1. 拯救他死去的母亲 2. 证明自己的能力比理查兹要强 3. 征服世界。



多玛莫姆 Dormammu

多玛莫姆是黑暗世界的统治者，并试图利用他神秘而强大的力量征服光明世界。他是来自漫画《奇异博士》里的反派角色。

多玛莫姆在数千甚至数万年前出生在一个叫 Faltine 的拥有强大能量的星球上。因为想得到更为强大的力量而杀死了自己的父母，从此被逐出家园。由于对力量的过分渴求，多玛莫姆来到了黑暗世界。不久，多玛莫姆征服黑暗世界的野心便实现了。不仅如此，他在黑暗世界又聚集了更多力量，再加上 Faltine 星人与生俱来的灼热力量，强大的多玛莫姆坐拥整个黑暗界。富有征服欲的多玛莫姆并没有就此收手，他的野心飘向了地球，但是，来自地球的保卫力量却挫败了未曾失手的黑暗统治者，多玛莫姆也不会善罢甘休，重整士气准备下一次的进攻。



浩克 Hulk

这个名字英文直译的意思是巨大的、笨重的，但我们更愿意直观形象地称之为绿巨人。绿巨人在历史上有多个版本，有傻乎乎的正派版本，也有诡计多端的反派版本。这里介绍大家较为熟悉的身为布鲁斯 · 班纳(Bruce Banner)另一种意识的绿巨人。物理学家布鲁斯班纳设计出的伽玛炸弹造成了自己被放射线感染，使他变成拥有极为笨重结实的身体，绿色的皮肤和近似猿猴类的跳跃步伐行动的绿巨人。班纳的变身通常是非自愿性的，经常是因情绪触动而引发，尤其是愤怒与恐惧的情况。相对于其他美国英雄主义漫画，绿巨人的故事更注重突出人性层面的一些意识。由于儿时遭受父亲的虐待行为，班纳患有多重人格病症，变身绿巨人更像是他压抑的情感的一种发泄。对绿巨人的攻击或者任何不友好的行为只会激怒他，而愤怒会让其变的更加强大并对敌对势力进行反击。超人般的强大力气、具备超强耐力与体力、惊人的跳跃力、强壮的身体与再生能力，其实力会随着愤怒的提升而无限提升，再加上标志性的攻击方式——“Hulk Smash(绿巨人重击)”，这便是绿巨人的全貌了。



钢铁侠 Iron Man



被大家称之为“拥有钢铁之心的执法官”的钢铁侠是美国英雄主义漫画中又一个高科技正义骑士。富二代托尼 · 斯塔克 (Tony Stark) 因为着迷于建筑和电子设备并努力研究，15 岁时托尼便进入美国麻省理工学院的电气工程学士学位课程，并在 19 岁时获得两个硕士学位，之后便继承了斯塔克家族企业。在波斯湾战争时前往越南视察自己公司新的微型芯片对美军在战场上助益的旅程中托尼误入陷阱而被俘虏。托尼的心脏由于被陷阱的碎片插入而命在旦夕，惟一的活路就是和同为俘虏的著名物理学家殷森合作为恐怖分子制造武器。不过托尼与殷森私下利用工厂秘密设计并制造了一套动力装甲，这一副铁制外骨骼式护甲赋予托尼巨大的力量与其他能力，不但能让他的心脏继续跳动，还可以让他逃脱。殷森牺牲自己的生命让托尼有足够的时间换上这副笨重的装甲，成为钢铁侠的托尼则成功脱逃出越南。在回到美国本土后托尼继续改良这副装甲，建立起冒险家与钢铁侠的双重身份，并声称钢铁侠是托尼 · 斯塔克的私人保镖来掩饰自己的身份。

魔多客 M.O.D.O.K

有正义感十足的高科技英雄，当然也不会缺少给英雄们添麻烦的天才科学魔头，M.O.D.O.K.（魔多客）便是这样一个角色。M.O.D.O.K. 是 Mobile Organism Designed Only for Killing 的简写，意思是用于杀戮的移动计算机。但魔多客可不是一个由电子晶体组成的计算机，他是一名普通的科学家—— AIM (先进思想技术) 的成员乔治 · 塔尔顿。他的老板安排他接受组织的生物工程改造实验，经过改造变异之后，他拥有超人的智慧和非凡的心灵力量，但是他的身体也变异了，身体缩小头颅却成倍增长，并且外表丑陋无比，这个过程驱使塔尔顿疯掉了。变成了

现在这样的活体计算机他用超级智力夺取了 AIM 的统治权，不断计划征服世界，但总是失败。AIM 内的人无法忍受，把他赶下了台，还派人追杀他。后来他几经波折，逃出天盾的囚禁，和许多英雄交手，组织过一个超级恶人团体，又控制了 AIM，进行下一轮征服世界的计划。魔多客的力量都来源于他那和计算机一样发达的大脑，高超的智力和精神力，头带使他能集中精神力制造破坏光线，并在 AIM 各基地间瞬移，但副作用是他的头越发超出身体的负荷能力。



万磁王 Magneto

万磁王原名马克思 · 艾森哈特 (Max Eisenhardt)，他具有完全控制的磁性的能力，通过对磁力的控制以金属作为武器，还可以干扰地球磁场获得飞行的能力。万磁王是世界上最强大的突变人之一，他认为突变人应该在人类生活的地球上捍卫自己的权益，这种激进的意识促使他想尽办法统治人类。促使艾森哈特形成这一观念的是他年少时的悲惨经历造成的。他出生在德国一个犹太中产阶级家庭，1939 年第二次世界大战爆发，纳粹军开始残忍的杀害犹太人。在艾森哈特亲眼目睹自己亲人被杀之后，他被押送往奥斯维辛死亡集中营，并在之后的集中营大屠杀中侥幸存活下来。本以为生活就此恢复平静的艾森哈特却在一次遭遇暴徒袭击的过程中不自觉地使用了特殊能力杀死了暴徒，而他的妻子被他的这种能力吓坏了，因此离开了他，不久之后生下了变种双胞胎皮特洛 · 马克西莫夫 (Pietro Maximoff)——银翼快手 (Quicksilver) 和旺达 · 马克西莫夫 (Wanda Maximoff)——猩红女巫 (Scarlet Witch) 后死去。此后，对于人类的暴行艾森哈特一直耿耿于怀，他相信突变人在能力上远胜人类，地球必将为变种人所统治，并为他的计划展开了一系列的行动。



凤凰女 Phoenix



凤凰女原名简 · 格雷 (Jean Grey)，她是 X 战警里的一位少有的 5 级变种人。突变让她拥有强大的 Phoenix 之力，这种力量被完全激活时简将无人匹敌。简 · 格雷是历史学教授约翰 · 格雷与他的妻子伊莱恩的小女儿。在简 10 岁的时候她的变种心灵感应能力第一次显露出来，这是因为他的一个非常亲密的朋友去世而无法控制自己的感情所引发出来的。因为这次的遭遇，她的父母以为她的精神出了问题，将简送到赛维尔教授那治疗。而赛维尔教授在目睹了简的强大变种力量之后，为她建造一个物理护盾将简的这种强大力量限制起来，直到简成长起来能够驾驭自己的这种特殊力量。之后赛维尔创建了 X 战警这个团队，凤凰女也作为创始成员之一加入到了这个组织中。

哨兵机器人 Sentinel



它是由玻利瓦尔 · 特拉斯科博士发明的战斗机器人，这种机器人只有一个目的，那就是捕获或者摧毁变种人。曾有不同的组织雇佣不同类型的哨兵机器人，当然目的也都是为了对抗变种人。哨兵机器人的公布源于特拉斯科博士和赛维尔博士在电视节目上的一次辩论，特拉斯特博士暗示了哨兵机器人的存在，并将对抗变种人。但当塔拉斯科博士被绑架后却由变种人所解救之后，他的这种观点被改变了。不过哨兵机器人的进化却没有停止，特拉斯科的儿子拉里制造了第二代哨兵机器人对抗变种人试图完成他父亲最初的设想，但是拉里也并没有成功。到后来，洛基又神奇地发明了合体哨兵机器人来对抗蜘蛛侠，但显然再强大的机器人也不会是蜘蛛侠的对手。

女绿巨人 She-Hulk



她是绿巨人，也就是布鲁斯 · 班纳的表妹，原名珍妮弗 · 沃特斯 (Jennifer Walters)。由于受到重伤，班纳给她输了自己被伽马射线辐射的血，获得了特殊力量的同时，珍妮弗也变成了女绿巨人。珍妮弗是一位性格内向的律师，成为女绿巨人之后，她维持了原来的工作，但她自己却更喜欢女绿巨人这个角色，因为其强大力量给她带来的自信。经过自己短暂的独自对抗恶势力的经历后，女绿巨人加入了复仇者组织。女绿巨人曾参与阻止“神盾”基地泄漏辐射，这种泄漏的辐射似乎可以导致女绿巨人无法变为其原始形态，也就是律师珍妮弗。女绿巨人也更喜欢自己的变种形态，她也非常愿意接受这种辐射。不过在不久以后科学证实了“基因壁”的存在，将女绿巨人普通人的基因封锁起来也只能是暂时，所以，珍妮弗依旧得扮演女绿巨人和律师两个角色。

触手怪 Shuma-Gorath

它是一个来自异次元的古老而可怕的生物，它想凭借自己超自然的力量奴役人类。据说它属于名为“Old Ones”的一类物种，它曾经奴役了无数的生物。在数百万年前，它来到地球所属的次元，奴役了这里的居民，设立了人祭的制度。在它安然地享用人类的祖先做的祭品时，时间旅行巫师Sise–Neg来到这里，Shuma–Gorath被Sise–Neg驱赶出了地球。不过后来Shuma–Gorath回到了地球，并再次奴役了这里，显然，人类中自然有人会站出来与之对抗，并再一次将它赶出地球。之后Shuma–Gorath继续寻找攻克地球和其他次元的方法，有时它会试图找寻一些强大的物件辅助自己，如无限宝石，它的本体可通过黑暗力量的生命召唤，穿梭于不同的异次元。在Shuma–Gorath所属的异次元中，它几乎是无所不能的。它有自己的神秘的力量，也能从他人那里吸取力量与能量。Shuma–Gorath可以制造破坏性的爆炸冲击波，能够操控一个行星规模的魔法能量。它的心灵能力非常强大，可以任意进入或是操控他人的思想，以此控制整个星球，甚至是整个异次元。Shuma–Gorath的物理形态变化多样，它的真实面目是不确定的，不过他一般采用有着许多触手、柔软却又坚如钢铁的外形，一般有一座山的大小。虽然强大的外来攻击可以破坏Shuma–Gorath，但它最终可以任意地重组自身，这意味着它无法被永久的摧毁。



暴风女 Storm

欧罗罗·门罗（Ororo Munroe）是一个能控制天气的变种人。暴风女能够感应并影响气象能量形态，范围从较小的天气变化如风及雨，一直到较大如雪暴、闪电甚至龙卷风等气象现象当能力完全使用的时候甚至可以制造太阳风等宇宙级现象。她是远古非洲祭司的后裔，这种非洲祭司都有一种外观上的特点——白头发、蓝眼睛和拥有潜力无限的强大魔法。她的父亲是美国摄影师，母亲是非洲大陆上的一位公主。在阿拉伯和以色列的冲突中，门罗的父母双亡，而她侥幸存活，之后无家可归的她便流落开罗街头。开罗街头的一个偷窃团伙收留了这位小姑娘，并把他培养成一名技术高超的小偷。有一次门罗将目标锁定在到开罗旅行的赛维尔教授身上，可是赛维尔教授的变种感应能力阻止了从未失手过的门罗，仓皇逃跑的门罗从此决定放弃继续做小偷，而去南方探索。在她穿越撒哈拉沙漠的时候，门罗感应到了自己可以控制天气的能力。随后，门罗的这种变种人的超能力传遍非洲大陆，很多部落把她当做女神供奉起来。但是其他恶势力变种人的攻击使得门罗疲于招架，在X战警成员的帮助下，才捍卫了非洲大陆的和平，此后赛维尔教授努力劝说，使得门罗加入了X战警的行列。之后她被任命为X战警的副队长，凭借自己拥有控制天气的能力，对抗来自世界各地的敌人。



蜘蛛侠 Spider-Man

原名彼得·帕克（Peter Parker），是一名普通的高中生，在一次学校组织的科学参观中，彼特和他的同学们参观了一个有关节肢动物的科学展览，期间，彼特被一只逃脱的转基因蜘蛛叮咬了一口。不久之后，他发现自己竟然具有了非同寻常的能力：他成了一只力量超凡、身手敏捷的蜘蛛侠，并且还具有了一种敏锐的超感知“蜘蛛感官”。双手竟然可以放射出强韧的蜘蛛丝支持自己在空中的飞行。此后，身为一个青少年，他除了面对那些超级英雄该肩负的责任，同时也必须应付一些青春期时普遍会遇到的麻烦。在蜘蛛侠诞生的1960年代早期，出现在超级英雄漫画里的青少年角色通常只能扮演主角们的副手。然而蜘蛛侠系列借着让彼得·帕克，一个“有些自恋却又自我排斥、缺乏信心且孤单”的高中生担纲主角打破了这个局面，并成功引起了年轻读者们的共鸣。与过往的青少年超级英雄不同，蜘蛛侠并非美国队长或蝙蝠侠这些成年英雄的门生，自然也无法在拥有一个成熟导师庇护与指引的环境中成长。因此，他必须自己去体会“能力越大，责任越大”，这句在蜘蛛侠第一个故事的最后一格出现的著名台词。而在随后的剧情里，这句箴言被追溯为出自于他已故的监护人班叔之口。



超级斯克鲁尔人 Super-Skrull



本名Kl'rt。Skrull星的统治者Dorrek入侵地球的企图被神奇四侠阻止了后，他便投入大量人力物力来制造一个强大的生命，试图达成复仇的目的。士兵Kl'rt因此成为试验对象，通过人工改造，他的身上结合了神奇四侠四人的能力，又有着高于四人等级的力量——比石头人Thing更大的躯体力量；比火人Human Torch更强的飞行技能和火焰操控；比隐形女Susan Richards更加熟练的隐形与心念传动能力；比Mr.Fantastic还要卓越的延展性；同时，他仍然保留了Skrull人特有的变形能力与催眠技能。Kl'rt被付与了新的名字——“Super–Skrull”。自身拥有的多种强大能力使他成为Skrull帝国中最强大的战士。之后他被派往地球，执行击败神奇四侠的任务，以协助Skrull人再次入侵。

模仿大师 Taskmaster

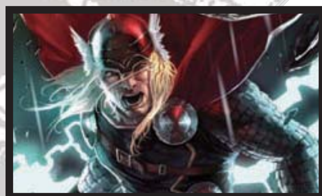
他拥有完美模仿每一个他看见过的动作，凭借这种能力，他加入了雇佣军，只为出价高的势力效力。只是模仿动作，而不能变身或者易容之类，许多不了解模仿大师的人可能会感到不解，为什么这种能力可以和各种神通广大的漫画英雄抗衡，看看美国队长之类以动作格斗为主要战斗手段的角色就知道模仿大师是个遇强则强的角色了。在与各路英雄交手之后，模仿大师甚至

开了一所搏击学校，传授格斗经验。起初，模仿大师只是一位记忆力惊人的学者，他在童年一次看电视里的牛仔节目后发现自己能完美模仿电视里牛仔的动作，之后他逐渐认识到了自己的这种特殊能力。高中毕业后，模仿大师本来打算做一名对抗犯罪的英雄，可是后来他发现，从事犯罪可以获得更多的财富，便决定当一名罪犯。模仿大师从广播和电视新闻里获得多位超级英雄的战斗技巧，并拟定自己的犯罪计划，开始掠夺社会上的财富。



雷神托尔 Thor

北欧雷神，他是诸神之王奥丁的儿子。很久以前，奥丁希望自己能有个孩子在未来能够超过他，就与大地女神盖亚结合，盖亚在挪威的一个小山洞里产下了托尔。此后，托尔由奥丁照养并迅速成长，在托尔 8 岁的时候，奥丁为其打造了强大的“The Mighty Hammer Mjolni（雷神之锤）”。再又经过了 8 年的刻苦训练之后，托尔被正式被授予“雷神之锤”，并被封上勇士之名。虽然作为一个战士，托尔无懈可击，但是作为一个平常的神灵他的感情生活却屡受挫折。由于奥丁反对神与普通人的结合，托尔痛苦地游走在布莱克和福斯特两位凡人女性之间。托尔的勇敢善战在诸神与巨人间是非常有名的，托尔的力量相当巨大。在神话中甚至可以独自挑战巨人群，每当诸神被巨人们欺负或者攻击时，只要托尔一站出来立刻就让巨人族知难而退。除了托尔本身力量强大之外，“雷神之锤”更是让托尔所向无敌的宝贵武器，因此与诸神敌对的巨人族们相当畏惧托尔，只要托尔在诸神的一天巨人们几乎不敢对诸神们轻举妄动。



金刚狼 Wolverine

原名詹姆斯 · 豪利特（James Howlett），是惊奇漫画头号角色之一，出生在加拿大一个富裕的地主家庭，自小是一个体弱多病的男孩。詹姆斯的母亲伊丽莎白在他童年的时候并没有给他太多的关爱，她给予更多照顾的是詹姆斯的哥哥约翰，但是约翰却在一次袭击中夭折。而詹姆斯的变种能力也是在哥哥约翰被杀害的那天第一次显露出来。当时詹姆斯妈妈伊丽莎白的旧情人洛根酗酒之后闯入他们的住宅要劫持她，小约翰挺身而出阻止洛根的行为但被洛根无情的枪杀了。詹姆斯看到眼前的一幕愤怒使他突变能力显现出来，身上长出锋利的爪子终结了他的生命。出于安全考虑，背下血债的詹姆斯逃出家园远走他乡，最后加入 X 战警后他的特殊能力被彻底开发出来。具有动物敏锐的感觉，强化的物理能力，可伸缩的骨头爪以及迅速的再生能力，可从所有创伤、疾病或者毒素侵入下快速复原，因此寿命也比正常人的寿命延长许多。在“Weapon X”中的“超级战士”计划，治愈能力使他骨骼注入坚不可摧的合金亚德曼金属（adamantium），而不会有致死的风险。

金刚狼还出现在许多改编以及相关延伸作品。举例来说，漫画《Exiles》内容就出现了金刚狼的星球；在《Marvel Mangaverse》中，金刚狼甚至是 X 战警的创办人；而《Marvel Zombies》里甚至与其他热门人物一同僵尸化。“终极联盟”（Ultimate Marvel）金刚狼部分的漫画主线，作为《Ultimate X-Men》系列的开端。最近期的新版本，以年老的罗根为主要故事线，是一个五十年后超级英雄皆已不再的未来世界。在这条时间线内，金刚狼相当年老，且已经成为一个和平主义者，故事已完结。



X-23

原名劳拉 · 金妮（Laura Kinney），她是金刚狼的女性克隆体，拥有金刚狼的所有能力。在 “Weapon X”的绝密计划中，在前 22 个克隆人失败的基础上，著名遗传学博士萨拉 · 金妮运用金刚狼的 DNA 创造出了 X-23 的胚胎体。而萨特 · 金妮亲自充当 X-23 的母体，并孕育 X-23 胚胎 9 个月直至完全其完全体的诞生。之后 X-23 一直被作为一个人间兵器训练，后来为了加速她的基因突变的速度，X-23 被强行注入了世界上最牢固的合金亚德曼金属。X-23 的第一个任务是执行总统候选人格雷格 · 约翰逊。作为一个杀手，组织将 X-23 出售给任何出价高的集团执行刺杀任务。数年之后，X-23 被操纵杀害了自己的母体萨特 · 金妮，而萨特在弥留之际赐予 X-23 名字——劳拉 · 金妮。在离开组织之后，X-23 曾在纽约街头加入“Zebra Daddy”的卖淫团伙当妓女，想通过这段经历来忘掉自己曾是一名冷血杀手。直到后来遇到了拥有冻结能力的变种人 Kiden Nixon，她才改变了自己的生活状态，逃出了“Zebra Daddy”开始自己新的生活。X-23 拥有和狼人一样复原能力和全身骨架都由坚硬金属覆盖、她双手各自只有两只爪，脚上有一只爪，由于外形的靓丽使她迅速成为 MARVEL 的人气角色。



行星吞噬者 Galactus

原名加兰（Galan），他是 Taa 星球的星际冒险家，他所在的那个宇宙在经历了数十亿年更迭后终于迎来终结。于是这个宇宙中的物质都在宇宙的中心聚集，形成了一个新的宇宙蛋。由于它致命的放射射线让 Taa 星球上的生命大量死亡，他被派去寻找拯救 Taa 星球的办法，但是他失败了。加兰知道死亡是不可避免的，他于是乘坐飞船直接飞往宇宙蛋，想在那里光荣死去。可是当飞船接近那里时，放射射线只杀死了除他以外的乘客，他却奇迹般存活了下来，而且身体里面充满了新的能量。在宇宙蛋里他与旧的宇宙连接在了一起，获得了新生，成为了 Galactus，也就是行星吞噬者。他也是上一个宇宙大爆炸后的惟一幸存者。

在接下来的几千年中，吞星者建立了自己的星际基地，并且通过吞噬行星来维持他的生命。当他打算吞噬资源丰富的地球时，神奇四侠中的神奇先生对他使用了名叫“终极抹除者”的外星装置，这对于吞星者来说是必死的武器。这也导致了吞星者发誓不再打地球的主意。

后来吞星者食欲大得只吞噬有居民的行星。银影侠（Silver Surfer）作为为吞星者寻找吞噬目标的使者，不仅保护着地球，还把吞星者引到了军事实力很强的 Shi'ar 帝国的主行星，想凭借他们的实力来消灭吞星者。银影侠将能源虹吸器用在了吞星者身上，这大大削弱了吞星者的力量，后来吞星者又被自己的行星毁灭机器给转换成了能量，自此吞星者终于死亡了。



后记： 介绍到这里就结束了，短短的一片企划无法将这些角色形象的描绘出来，已有 70 多年历史的 MARVEL 旗下漫画英雄有一条长长的关系链，感兴趣的朋友不妨看看漫画原作，里面会有很多为人熟知的英雄角色同时登场的时刻。不过 MARVEL 英雄仍在继续战斗，今年国内将有三部相关电影上映——《美国队长》、《雷神托尔》、《X 战警 初级》，相信热爱这些角色的玩家自然不会错过。

文 实习编辑 狼来了 美编 木仙



MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds

漫画英雄对 Capcom 3	Capcom		格斗
多机种	Marvel vs. Capcom 3:Fate of Two Worlds		美版
	2011 年 2 月 15 日	1 ～ 2 人	59.99 美元
	对应机种为 PS3 及 X360		对应玩家年龄:13 岁以上

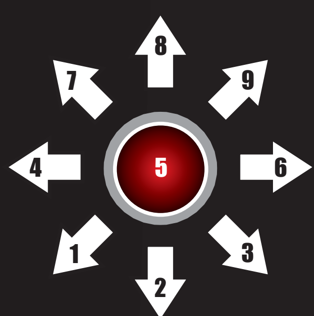
经过长达十年的漫长等待，漫画英雄对 Capcom 的续作终于登陆到 PS3 和 X360 平台上与玩家们见面。与前作相比，本作无论在画面音效，还是在系统操作等方面都有了飞跃性的进步，玩家可选择于漫画英雄和 Capcom 里的人气角色组成 3 人一组的队伍在单机以及在线的各种模式中进行喧哗爽快的对战。本期为大家送上系统进化后的关键词解释、全成就列表及取得方法和全角色任务模式中的任务难点攻略。

操作指南



文中无特别指出的都以角色在画面左侧为例。

方向键／左摇杆上的 8 个方向及回中用小键盘的数字代替。



6	前进
4	后退／站立防御
2	蹲下
8	垂直跳跃
1	蹲中防御
9	向前方跳跃
7	向后方跳跃
66	前冲（个别角色如 MORRIGAN 的 66 是特殊移动）
44	疾退（个别角色如 MORRIGAN 的 44 是特殊移动）
1/2/3 后 7/8/9	大跳跃

X／□	L= 轻攻击
Y／△	M= 中攻击
B／○	H= 重攻击
A／×	S= 特殊攻击
LB／L1	P1= 轻按为召唤待机中的第一援护进行攻击，长按为将场上的操作角色切换为第一援护
RB／R1	P2= 轻按为召唤待机中的第二援护进行攻击，长按为将场上的操作角色切换为第二援护
LT／L2	LB+RB／L1+R1
RT／R2	X+Y+B／□＋△＋○
BACK／SELECT	挑衅
START	打开菜单

系统关键词解释

下文以 X360 的操作为准



HYPER COMBO：根据各角色的差异消耗 1 或 3 条能量槽使出的大威力高伤害招式。

HYPER COMBO 能量槽：攻击对手、受到伤害或防御对手的攻击时，能量槽都会增加。除了使用 HYPER COMBO 会消耗能量槽以外，对战中其它会消耗能量槽的关键词会在下文中说明。

SNAP BACK：236P1／P2，消耗 1 条能量槽，命中对手后强制让对方场上的角色替换为 P1 或 P2 的角色且被替换下去的角色一段时间内不能换上场，可接在连段当中。

ADVANCING GUARD：防御中除 S 外的两个键同时按，发动后会将对手弹开一段距离，灵活运用可有效防止遭到对手的连续压制。

CROSSOVER COUNTER：防御中 6+P1／P2，消耗 1 条能量槽，成功后 P1 或 P2 的队员会以援护攻击的方式入场并替换掉原本场上的角色。

DELAYED HYPER COMBO：场上角色使用 HYPER COMBO 的途中输入其他队员的 HYPER COMBO 指令，消耗 2 ～ 5 条能量槽，成功后场外的队员会来到场上施放 HYPER COMBO 并替换掉原本场上的角色。

CROSSOVER COMBINATION：P1+P2 或 LT，消耗 2 ～ 3 条能量槽，成功后场上的角色会与队伍中待机的角色一同使用 HYPER COMBO。

AERIAL RAVE：5S 后 7/8/9，将对手挑空后进行空中追击。

TEAM AERIAL COMBO：AERIAL RAVE 中 4、6/2/8+S，成功后待机的队员入场继续追打空中的对手并替换掉原本我方场上的角色，注意不能在 5S 后直接发动，使用时不需要消耗能量槽便能给对手造成不小的伤害，多加利用是取得胜利的关键之一。

©CAPCOM CO.,LTD. ©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.

TEAM AERIAL COUNTER： 当对方使用 TEAM AERIAL COMBO 时与对方输入指令的方向一致，成功后打断对方的 TEAM AERIAL COMBO 并把对方弹开。



X-FACTOR： L+M+H+S，一局战斗中只能使用一次，发动时取消角色当前的所有动作和硬直，在之后的一段时间内移动力和攻击力上升，当队伍中存活的角色越少时提升的攻击力越多，关键时使用经常可起到一发逆转的作用。

奖杯 / 成就列表及达成条件

名称	达成条件（A=Arcade 模式 O= 在线模式 T= 练习模式 M= 任务模式）
A Hero Stands Alone	无使用援护和换人的情况下取得 1 场胜利（AO）
A New Avenger	在任务模式中完成共计 320 个任务（M）
Avengers Assemble!	由钢铁侠、雷神、美国队长组队并取得 1 场胜利（AO）
Average Joe	达成 Viewtiful Combo （AO）
Back at'Cha!	成功使用 Crossover Counters 10 次（AO）
Badds to the Bone	由钢铁侠、M.O.D.O.K、史宾斯组队并取得 1 场胜利（AO）
Be Gone!	成功使用 Snap Backs 10 次（AO）
Big Bang Theory	用 Hyper Combo 作为终结技解决对手 30 次（AO）
Brave New World	在线模式中选择任意模式对战一场（O）
Brusin'Bruce	达成 Incredible Combo （AO）
Champion Edition Hero	获得累计共 30000 点 PP 值
Charles in Charge	达成 Uncanny Combo （AO）
Combat Specialist	在线排名模式中提升至 13 级或和已经 13 级的对手对战（O）
Comic Collector	开启画廊模式里的所有物品
Copy This!	在线模式中选蜘蛛侠 / 模仿大师与对手的模仿大师 / 蜘蛛侠对战 1 场（O）
Darkstalkers	由《恶魔战士》中的人物组队并取得 1 场胜利（AO）
Duty and Deus Ex Machina	在线模式中选美国队长 /M.O.D.O.K 与对手的M.O.D.O.K/ 美国队长对战 1 场（O）
Excelsior!	成功使用 Team Aerial Combos 10 次（AO）
Fate of the Satsui no Hadou	在线模式中选隆或豪鬼与对手的豪鬼或隆对战 1 场（O）
Fate of Two Worlds	在线模式中用漫画英雄阵营中的角色组成队伍与用 CAPCOM 阵营角色组成的队伍对战 1 场，反之亦可（O）
Female Flyers	由 3 名会飞的女性组队并取得 1 场胜利（AO）
Full Roster	在线模式中与 36 位角色（不包括 DLC 角色）对战过（O）
Galactic Smasher	用 Crossover Combination 作为终结技解决对手 30 次（AO）
Herculean Task	最高难度下 Arcade 模式通关 1 次（A）
I Buy the Issues	看过 Arcade 模式中任意 1 个角色的结局（A）
Leading the Charge	在线排名模式中提升至 4 级（O）
Master of Fate	取得除本奖杯 / 成就以外的所有奖杯 / 成就
Mega Buster	消耗 1000 条 Hyper Combo 槽（AO）
Need a Healing Factor	不使用防御取得 1 场胜利（AO）
One Step Ahead	成功使用先制攻击 50 次（AO）
Passed the Field Test	在任务模式中完成共计 160 个任务（M）
Passport to Beatdown Country	在所有场景（包括最终 BOSS 的场景）中战斗过（AOTM）
Playtime Is Over	在线排名模式中提升至 2 级（O）
Raccoon City Incident	在线模式中选克里斯或威斯客与对手的威斯客或克里斯对战 1 场（O）
Saving My Quarters	Arcade 模式中无续关通关 1 次（A）
School for the Gifted	在线排名模式中连续取得 5 场胜利（O）
Steel Battalion	防御 100 次（AO）
Super Turbo Brawler	获得累计共 100000 点 PP 值
Turn the Tables	成功发动 Team Aerial Counter 1 次（AO）
Ultimate Nullifier	成功使用 Advancing Guards 30 次（AO）
Waiting for the Trade	看过 Arcade 模式中 36 个角色的结局（A）
Weapon X	由《X-man》中的人物组队并取得 1 场胜利（AO）
Welcome to Avengers Academy!	在任务模式中完成共计 80 个任务（M）
Who Will Answer the Call?	在线模式中进入能容纳 8 位玩家的房间且同时有（包括自己在内）8 位玩家在房间中（O）
Whose Side Are You On?	在线模式中选美国队长或钢铁侠与对手的钢铁侠或美国队长对战 1 场（O）
World Warrior	获得累计共 5000 点 PP 值
Wreak"Havok"	对战中发动 X-Factor （AO）

注： 关于 Comic Collector 的取得方法，要开启画廊模式里的所有物品必须满足下面的三个条件

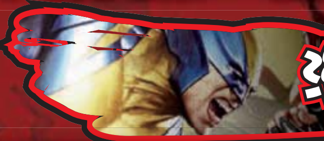
1. 全角色完成各自任务模式里的任意一个任务，一个即可
2. 除下载角色以外的全角色 Arcade 模式通关
3. 除下载角色以外的全角色 Arcade 模式最终 BOSS 战中故意战败后，不选择接关



全角色难点任务指南

指南中的术语注解：

1. A= 除 S 以外的任意攻击键
2. AA= 任意两个除 S 以外的攻击键同时按，一般指用手柄上的快捷键 RT 来输入，如有特殊情况会专门说明
3. J= 空中输入指令，如 J214M 的意思就是在空中输入 214M



漫画英雄阵营

WOLVERINE

任务 9： 236H 后必须连打 H 以提高对方的浮空高度，接着发动 22AA 后的 5H 才能接上。

任务 10： J2H 后的 5M 必须延迟出使打点降低，随后的空连部分 JM JM JH JS 也必须延迟出，否则落地后的援护攻击接不上。

HULK

任务 7： 623AA 必须在捶地动作出现后最速发动 X-Factor 来接 214AA。

任务 10： 最后空连部分中的 JH 和 JS 稍微延迟，落地召唤援护后立即出 214AA。

CAPTAIN AMERICA

任务 7： 在版边会使连段难度下降，最后的 214M 必须在第一下命中后立刻用 214AA 取消。



任务 9： J236M 落地后，稍微延迟起跳并在上升中输入 JM JM J2H J236L，之后的 5H 必须延迟出使打点降低，否则后面的 214L 会使对方浮空太高而无法接上 214AA。

任务 10： 推荐在版边完成任务，2H 和援护一起按，之后的 214L 也要紧接在之前的 2H 后输入，第一个 5H 最速输入，第二个 5H 在 X-Factor 后稍微延迟输入即可。

DOCTOR DOOM

任务 8： 6H 后延迟起跳，随后的两个 JM 都要打满两下且尽量延迟，空连落地后的最速 5H 要打满两下后再出 623H。

任务 9： JM 后的 2L 和援护一起按，之后的 2H 也要紧接着之前的 2L 输入，6H 后的 623H 必须最速，硬直结束后稍微前行一小步再出 2H，否则最后的 623H 623AA 接不上。

任务 10： 6H 后最速起跳，任务中的两个 JM JS 部分都是在起跳的上升过程中最速输入且 JM 都只打一下，第一个 5H 只打一下便立刻出 5S，援护和最后的 5H 一起按且 5H 必须打满两下后再出 623AA。

X-23

任务 8： 推荐在版边完成，空连落地召唤援护后必须最速输入 236M 并蓄满，命中倒地的对手后必须迅速输入 623AA。

任务 9： 推荐在版边完成，全程最速即可。

任务 10： 推荐在版边完成，全程最速，J236M 打点必须要高，否则收招落下时的 JM JM 接不上。

SPIDER-MAN

任务 7: 建议在版边完成，9S+A 后必须在离地瞬间开始输入 JL JM JH，考验玩家手速的任务。



任务 8: 建议在版边完成，空连落地后的援护要最速召唤，之后立刻输入 421H。

任务 9: 同样是考验玩家手速的任务，全程最速输入即可。

任务 10: 推荐在版边完成，基本全程最速，空连部分 J421L 命中对手后稍微延迟再输入 JM。

TASKMASTER

任务 6: 4H 后稍微延迟再接 5S，J236H 在空连落地后最速起跳输入，推荐用 2369H，注意最后的是 236M+H 而不是 236AA。

任务 7: 全程最速输入，最后的 236L+M 可以用 AA 来代替。

任务 8: 2M 和援护一起按，之后的 2H 4H 也要紧接在之前的 2M 后连续输入。

任务 9: 空连部分的 JH 和 JS 都尽量延迟输入，JS 将对手叩落且自己也回到地面后召唤援护的同时最速起跳，输入 J236H 后按稳 H 以增加攻击次数，如此一来援护的攻击会变得容易命中，注意最后一个指令是地面上的 236M+H 而不是空中的。

任务 10: 6H 后的 JM JM JS 都必须最速，紧接着的 5M 命中对手后需打满两下再接 5H，5S 最好能在 4H 后稍微延迟输入，最后的指令是 J236M+H。

THOR

任务 8: 最后的 236AA 必须在之前的 623M 将对手叩落回地面后才可使出。

任务 9: 421M 蓄到系统自动放出即可，之后的 5S 要稍微延迟使出，否则就算连上了之后的 JH JS 系统也不承认。

任务 10: 任务中标明 623H 必须蓄到最大，但实际上蓄力反而会使难度上升，不蓄力即可，系统承认，注意最后的 236AA 要在 623H 落地后最速输入。

SUPER-SKRULL

任务 5: 需要 5L 连打的必杀技，只要发出来后系统便会自动将招式出完整，不用一直连打，招式的最后一下会令对手进入短暂的浮空状态，236AA 便在这个时机中输入，后面的任务中有需要连打的必杀技与本任务的同理。

任务 8: 1P 位置限定，建议在版边完成，空连部分稍微延迟和 623H 最速输入便可。

任务 9: 空连部分稍微延迟输入，JS 将对手叩落到地面后最速召唤援护，接着的 236H 稍微延迟使出，最后连打 L 接 236AA 的部分与任务 5 相同。

任务 10: 推荐在版边完成，如此一来 J2H 才容易命中对手，注意 J2H 不能连打，否则会变成其它招，最后的指令是 623M+H。

SHE-HULK

任务 9: 推荐在版边完成，2H 和援护一起按，之后的 5S 也要紧接着之前的 2H 输入，空中部分打完落地后的 22S6M 必须迅速输入，之后的 236AA 必须在 22S6M 命中对手的瞬间使出。

任务 10: 5S 挑空后，两个 JM 在上升中连续输入，接着的 JH 稍微延迟，而 JS 需要延迟更多的时间输入，否则回到地面后召唤出来的援护攻击不能命中对手，两次的 236AA 都必须分别在 22S6M、22S6L 命中对手后立即输入。

IRON MAN

任务 7: H 和援护一起按，之后的 623L 也要紧接在之前的 H 后输入。

任务 9: 最后的 5H 在落地后最速输入即可。

任务 10: 第一个 5S 挑空后最速起跳并在上升中输入 JM JM JH，接着的 JS 稍微延迟，这样一来落地后的援护攻击才能命中对手。

SENTINEL

任务 8: 援护不要与 2M 一起按，应稍迟于 2M 输入，之后的 214L 在 2M 命中对手两下后最速输入。

任务 9: 推荐在版边完成，全程最速即可。

任务 10: 623H 后的 5S 打点不能太低，否则空连部分不容易连上，最后部分中 236L 命中对手后立刻输入 214AA，在 214AA 的三波飞行道具中的第一波击中对手后立即发动 X-Factor 然后最速输入 236M，之后的 236AA 也是在 236M 命中瞬间输入。

STORM

任务 8: 空投没有高度要求，注意 214L 必须在落地后再使出，三个 9S+A 都要在命中对手的瞬间输入下一个指令。

任务 9: 2H 后迅速起跳输入低空 J3S+A，时间还算比较宽松，之后的 5M 必须迅速输入。

任务 10: 空连部分的 J214S 后接 JL 必须最速，召唤援护后的 5S 稍微延迟输入，紧接的 JH 必须最大延迟输入，否则随后的 JS 将对手叩落后没有充足的时间让 214AA 对倒地的对手产生判定。

PHOENIX

任务 8: 空连部分用 JS 将对手叩落且自己也落地后，紧接着在起跳上升中最速输入 236M，玩家可尝试用 2369M 的输入方式，J236M 在火球发出后不要等火球命中对手后再出 236AA。



任务 9: 空投必须在较高的位置使用，否则紧接着落下途中的 JH JS 很难连上。

任务 10: 推荐在版边完成，214L 后的 5S 稍微延迟出能使后面的连段更安定。

DORMAMMU

任务 8: 觉得 3H 后接 2M 的时间点不好掌握可以连打 2M，而三个 2M 都可以用 3M 来代替，6H 也可以连打输入，2H 尽量在对手浮空位置较高的时候命中，否则 5S 挑空对手后的空连部分时机较难掌握。

任务 9: 623L 在命中对手的瞬间用 236AA 取消，然后等 236AA 的攻击判定快要结束的时候发动 X-Factor，这样对手才会有足够的时间让随后的 236L 命中，最后的 236AA 在之前的 236L 命中对手后再输入。

任务 10: 第一次空连将对手叩落后，必须先召唤援护再按 3H，待援护的攻击命中对手后最速输入 5S，此外两个 5S 挑空对手后都稍微延迟起跳进行空连部分，623L 接 236AA 的要点和 X-Factor 的发动时间与上一个任务中的相同，最后的 214AA 在 X-Factor 后最速输入即可。

MAGNETO

任务 8: 5S 挑空后最速起跳并在上升中输入 JH，接着立刻进行空中前冲取消 JH 的硬直，然后在下落中输入 JM JH，之后的 5H 也要在落地后立刻输入，最后 214AA 的输入时机是在 214L 命中对手的瞬间。

任务 9: 难点基本和上一个任务相同，全程最速即可。



任务 10: 推荐在版边完成，2M 和援护一起按，之后的 2H 214M 也要紧接在之前的 2M 后连续输入，最后部分的 236AA 在命中对手的瞬间用 X-Factor 取消，最后的 623AA 也要在 236H 击中对手后最速输入。

M.O.D.O.K.

任务9：第一个5S尽量延迟输入，2M后接第二个5S的时间点比较怪异，建议2M后连打5S。
任务10：3H必须在6H的硬直结束后最速输入，空连落地后最速召唤援护再发2M，之后的5H允许在2M后连续输入或者稍微延迟再输入。

DEADPOOL

任务8：推荐在版中完成任务，全部招都以最速输入即可。
任务10：推荐在版边完成任务，起始时的2M不能和援护同时按，必须按照2L 2M 援护 2H的顺序输入，之后的214L也要紧接着之前的2H输入，否则援护攻击命中后的2M会打空，623H追加H后的236AA要稍微延迟，最后的214AA也要在前一招214M后稍微延迟输入。

SHUMA-GORATH

任务6：2L 2M 2H用1L 1M 1H代替后便有足够的时间对接下来的46M进行蓄力，4蓄力6M后的2M如果觉得时间不好掌握可以尝试连打。
任务7：接在2H后的两个JM都只打对方一下，J8H落地后的5M稍微延迟输入。
任务8：空连落地后先最速召唤援护，等援护攻击命中对手时再输入6H。
任务9：前两个5S后的空连部分都可以稍微延迟输入空中的指令，两次援护都在落地后最速召唤且等援护攻击命中对手后再输入接下来的指令。
任务10：全程最速，蓄力部分可以参考任务6的解析，第一个JS将对手叩落到地面后之前4蓄力6M设置的炸弹正好爆炸，紧接的2H要稍微延迟输入以控制打点，X–Factor在214AA将对手打到较高位置的时候再发动。



CAPCOM 阵营

RYU

任务8：421L稍微延迟输入，如此一来对手就不会被打到另外一边。
任务9：6H和援护一起按，之后的214H也要紧接在之前的6H后输入。
任务10：623AA接5M的时机是在623AA的特写画面结束后，看见钢铁侠落下来时输入5M，421L稍微延迟，否则容易出现对手错位导致5M打空的情况，最后的J236AA必须在之前的J214H打满五下后再输入。

AMATERASU

任务7：236M可以连打，连打后623AA的输入时机变的宽松。
任务8：必须在剑模式下进行任务，J236S和J236AA都需要在各自的前一招命中对手后迅速输入。
任务9：必须在剑模式下进行任务，JH蓄力必须在J236H命中对手后最速输入。
任务10：推荐在版边完成，全程最速，最后部分的要点和任务8中的相同。



VIEWTIFUL JOE

任务7：5S后稍微延迟起跳，空连落地后先召唤援护再起跳，起跳后在最高点输入第一个J214M，第二个J214M要在第一个的硬直结束后最速输入。
任务9：5S后稍微延迟起跳，空连落地后先召唤援护再起跳，J214H着地后最速输入623AA，接着的JH JS必须最速起跳输入。
任务10：推荐在版边完成，623M后的JH必须最速输入，第二个JS打满三下后再出J214H，623AA最后一击命中对手后立即最速且有节奏的输入8H 8H 8H。

FELICIA

任务78：全程最速即可，任务8推荐在版边完成。
任务9：空连部分的JH和JS稍微延迟，落地后最速召唤的援护攻击才容易命中，623H要在召唤掩护后稍微延迟输入，X–Factor建议在之前的236AA击中对手五到六下的时候发动。
任务10：5S之前的部分全部最速，5S将对手挑空后的空连部分中，JH和JS稍微延迟输入，落地后先召唤援护再输入3M。

SPENCER

任务6：发动X–Factor后召唤援护的时机非常宽松，最后的214AA要在援护攻击命中的瞬间输入。
任务7：5L要在623L动作结束后的瞬间输入，最后的J236H在JS叩落对手后自己快要落到地面的时候输入。
任务8：J236H的输入时机和上一个任务中的相同，之后的JH在J236H的动作结束后最速输入。
任务9：J236H的输入时机和任务7中的相同，236M追加M后的5M要稍微延迟输入。
任务10：236H的输入J时机和任务7中的相同，接着的JS延迟输入，最后的空连部分时JH和JS都要稍微延迟输入，落地后最速召唤援护，214AA要在援护攻击命中的瞬间输入。

TRISH

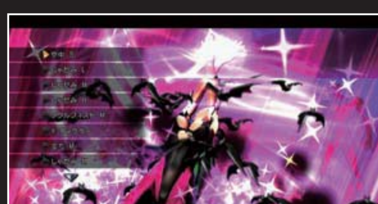
任务7：5S后延迟起跳即可。
任务8：5M和援护一起按，之后的2H也要紧接在之前的5M后输入。
任务9：空投的位置不能太低，否则援护攻击不能命中倒地的对手，5S后延迟起跳，JS落地后先召唤援护再输入623AA。
任务10：推荐在版边完成，全程最速，5S后最速起跳并在上升中输入JM，J214L命中对手后在落下的途中输入JM JH。

CHRIS

任务8：全程最速输入，214M追加的H可以连打。
任务9：第一个JS延迟输入，落地后最速按8起跳并和援护一起输入，在跳到最高点时输入J236H，最后一个5S要在对方被援护攻击打中开始从空中落下且高度较低的时候输入。
任务10：5S要在236AA的最后一发爆弹命中对手后稍微延迟输入。

MORRIGAN

任务3：JM JH必须在MORRIGAN的特殊滑空中输入，特殊滑空的指令是快速输入66。
任务6：最后的J236AA在之前623H的攻击判定快要结束时再输入，这样较容易连上。
任务7：2M和援护一起按，之后的2H 236H也要紧接在之前的2M后连续输入。



任务9：2M和援护一起按，之后的2H 236H也要紧接在之前的2M后连续输入，建议之前的2L打满两下再接2M，这样可以较容易掌握连段的时间点。
任务10：5H可以打满再接5S让连段时机变得宽松一些，J214S后的JL必须最速输入。

WESKER

任务 8: 2M 和援护一起按，之后的 2H 623L 也要紧接在之前的 2M 后连续输入，5H 要最速。

任务 9: 第二个 236L 后先按援护再按 3H，让援护攻击两下打完对手开始落下时再输入 5S。

任务 10: 236L 后先按援护再按 3H，3H 的动作结束后迅速输入 236H 追加 H，之后的 2M 可连打输入。

CHUN-LI

任务 6: 推荐在版边完成，5S 后要延迟起跳。

任务 7: 5S 后延迟起跳能使落地后召唤援护的时机变的宽松。

任务 8: 推荐在版边完成，最速即可。

任务 9: 236AA 命中对手的瞬间发动 X–Factor 取消，否则 236AA 会将对手浮空的位置变高，此时再发动 X–Factor 取消的话，随后 2H 的打点会变得不理想以至于提高连段的难度。

任务 10: 推荐在版边完成，2H 将对方扫倒后最速起跳并在上升中最速输入 JL　JM，紧接着的 JM　JH　JS 都稍微延迟输入，否则春丽着地后的 5L 会打空。

DANTE

任务 789: 全程最速即可。

任务 10: 全程最速，3H 连打后追加的 6H 在命中对手后立即输入 S+A。

CRIMSON VIPER

任务 6: VIPER 的 5S 有两段，命中对手后稍微延迟起跳。

任务 7: 空投没有高度要求，全程最速。

任务 8: 5S 命中对手后稍微延迟起跳，空连落地后迅速输入 214AA。

任务 9: 推荐在版边完成，S+A 蓄满，2M 和援护一起按，之后的 2H 214L 也要紧接在之前的 2M 后连续输入。



任务 10: 623S 命中对手的瞬间便可以起跳输入之后的空连部分，5S 后稍微延迟起跳，空连落地后先召唤援护再输入 623L，623AA 在援护攻击命中对手后再输入。

HAGGAR

任务 7: 236AA 后的 5S 稍微延迟输入。

任务 8: 2M 和援护一起按，之后的 2H 也要紧接在之前的 2M 后输入，5S 在对手被援护攻击命中开始落下后稍微延迟输入，623AA 在空连落地后最速输入。

任务 9: 第一个 5S 命中对手后稍微延迟起跳，J2H 落地后最速输入 2H。

任务 10: 推荐在版边完成，S+A 命中对手一下后立刻发动 X–Factor，第二个 5S 挑空对手后延迟起跳进行空中部分，否则之后的 JS 容易打空。

GOUKI

任务 7: 214H 有五段，J214L 命中对手的瞬间输入 J236AA。

任务 8: 2M 和援护一起按，之后的 2H 214L 也要紧接在之前的 2M 后连续输入，援护攻击命中后的 5H 打点不能太低，否则后面连段的位置不理想，421L 追加 L 后的 2M 打点不能太高，否则 2H 容易打空。

任务 9: 421L 追加 L 后的 2M 尽量延迟输入以降低打点，否则后面连段中 5S 挑空对手后的空连部分容易打空，J236AA 在 J214H 命中对手一下后立即输入。

任务 10: 6H 后 2M 的打点不能太高，否则之后的空连部分不好调整，空连部分中的指令都稍微延迟输入，落地最速召唤援护后再输入 421L 追加 M，之后的 5M 5H 623AA 要在着地后最速输入。

ARTHUR

任务 8: 推荐在版边完成，全程最速，2H 和援护一起按，之后的 236H 也要紧接在之前的 2H 后输入。

任务 9: 全程最速，6H 要在 214H 的飞行道具还没有回到自己身上时输入。

任务 10: 214AA 在 214H 的第一下命中对手的瞬间最速输入，之后的 5H 可以用连打输入，214L 的火把丢出后立即输入 236AA，最后的 623AA 在 236AA 的动作结束后最速输入。

TRON

任务 7: 指令投后的 2H 可以连打输入，援护要在 6H 后稍微延迟召唤，5H 和 236AA 都要最速输入。

任务 8: 第一个 J421H 可以用 4217H 的方式输入，5M 可以多打几下后再接 421H。

任务 9: 推荐在版边完成，两个 5M 都尽量在命中对手一下后立刻用 6M 取消，6M 命中后也要最速起跳接 JM。

任务 10: 623AA 命中对手后立即发动 X–Factor，然后等机器人的攻击判定差不多结束的时候再出 5M，236AA 要在之前 421H 的动作结束前输入。

ZERO

任务 6: 推荐在版边完成，214AA 可以在 6H 几乎打满后再输入，之后的 5M 最速输入。

任务 7: 推荐在版边完成，全程最速即可。

任务 8: 空投没有高度要求，落地后先召唤援护再输入 J236H，J236H 都可以用 2369H 的方法输入，6H 在 J236H 的动作结束后立即输入。

任务 9: 5S 挑空对手后的空连部分稍微延迟输入，这样一来落地后的 236AA 才能命中对手。

任务 10: J236H 都可以用 2369H 的方法输入，两个 5S 挑空后空连部分中的指令建议都延迟输入，两次 J236H 都在落地召唤援护后再输入，623AA 在 J236H 着地后立即输入。

LEI-LEI

任务 7: 2H 延迟输入，打点要低。

任务 8: 214AA 在第一下命中对手后发动 X–Factor，随后的 421H 最速输入。

任务 9: 要点与任务 7 和 8 的相同，最后的 236AA 也要在 X–Factor 后最速输入。

任务 10: 第二个 2H 和援护一起按，之后的 421H 也要紧接在之前的 2H 后输入。

JILL

任务 7: 236M 追加 H 命中对手的瞬间就可以进行跳跃取消，接着的 JH　JS 延迟输入，落地后的 5M 最速输入。

任务 8: 236H 后落下途中的 JS 稍微延迟输入，之后的 2M 最速输入，623L 落地后最速输入。

任务 9: 5M 和援护一起按，之后的 5H 和 5S 也要紧接在之前的 5M 后输入，第一个 5S 将对手挑空后稍微延迟起跳再进行空连部分，如此一来在援护攻击发生判定后能有足够的时间让第二个 5S 命中对手，236AA 在落地后最速输入。

任务 10: 建议自己背靠版边完成，全程最速输入，236L 命中后立即输入 236M，236M 后接 236L 也是在命中瞬间最速输入指令，连段中连续输入 236 方向的指令时每输入一次后都必须迅速回中，否则很容易出错招。



中国移动通信
CHINA MOBILE
移 动 信 息 专 家

对于玩家来说，手机游戏已经在生活中占据了越来越主要的位置，从学生们的业余休息时间到成人们的上下班空闲时间，大部分人都会拿着自己的手机打一些休闲或是轻松的小游戏，这就是数字化生活的体现，在快节奏的生活压力之下，手机俨然已经成为了我们休闲娱乐的主要工具，而手机所依附软件平台，更是影响到了我们生活的方方面面，这其中就以中国移动 Mobile Market 为代表的软件商城对我们的影响最深。想想如果你买一台带有 Mobile Market 功能的手机，你就可以随时随地通过中国移动的 3G 网络下载到超过 4.3 万个的手机程序，从主题软件到手机游戏样样不少，在这一刻开始你也会发现移动生活的便利无处不在。其实中国移动打造的 Mobile Market 之所以会如此广泛的影响到我们的生活，和 Mobile Market 自身的优势有着很大的关系，如果借用《盗梦空间》中组成梦境的 4 元素来说，那么 Mobile Market 的优势无疑就体现在以下几个点了。



游戏玩家的盗梦图腾

更多惊喜请登陆 http://mm.10086.cn

元素 1 造梦机



在 2010 年中期，中国移动联合中央发起了“MM 百万青年创业计划”，提出了“5 亿移动用户，70% 收入分成”的战略目标。中国移动董事长王建宙认为，开放性是 Mobile Market 的最大特点，它不仅对 SP 和 CP 开放，还要对个人开发者开放，并且提出了青年玩家创意孵化这个概念。于是在开放、低门槛这样的条件下，一大批有理想、有创意的青年加入了 Mobile Market 精彩应用和数字产品的开发队伍。譬如福州大学电气工程与自动化专业一位普通的发烧级手机玩家李喜荣就在 2009 年 10 月 25 日在 Mobile Market 平台提交的自己开发的“手机电筒”，之后创造了令人难以置信的神话：2010 年 1 月，“手机电筒”在冲线有奖第二期中获奖奖励 1000 元；2010 年 2 月，“手机电筒”累计下载量突破 1 万次；2010 年 3 月，李喜荣与中国移动应用商场正式签订合同；同年 4 月，“手机电筒”累计下载量突破 10 万次；2010 年 9 月，“手机电筒”累计下载量突破 100 万次，达到 120 万次。毫无疑问，在个人开发者眼中，Mobile Market 就是一台造梦机器，它可以实现大幅的人生飞跃，对于普通的用户来说，Mobile Market 同样也是一台造梦机器，它能让你找到任何想要找到的应用，实现你想要实现的梦想。开发者和用户相互依存，形成了难得的良性循环生态系统，这无疑是 Mobile Market 的最大优势之一。

元素 2 梦境层次

Mobile Market 的计费模式，无疑是它取得成功的又一大优势。相信用过 iPhone、Android 手机的玩家都了解，想要购买 App Store 和 Android Market 里面的程序都非常麻烦，你不仅需要一个双币信用卡注册帐号才可以下载安装，而且每个月的结算费用也都必须是美元，这样下来，用在软件上的消费会非常高，普普通通买个游戏就可能会花去几十元，这样的计费对于国内用户而言显然是有些高。而相比之下，MM 大多数软件的价格都是在 2 至 5 块钱之间，无疑实惠了很多。而且 Mobile Market 销售的各类应用都鼓励采用“先体验、后付费”的方式，鼓励客户评价和推荐，体验期结束后不满意不收费，这样的定价策略一下就能让很多消费者都愿意去支持正版的付费软件。当然除了客户端的这头外，Mobile Market 还有另一头的与开发者合作的分利模式。中国移动明确规定，开发者将获得手机应用商品实际销售收入的 70%，中国移动获得剩下的 30%。如果是个人开发者，中国移动将委托第三方公司与开发者签约结算，确保开发者获得实际应用销售收入的 70%。这对于每个开发者来说无疑都是一块丰盛的大餐。中国移动提供平台，开发者提供设计软件，而用户在试用后感觉满意后提供资金，从此造成三赢的局面，这从梦境上来看就实现了层次分明，从消费者到开发者再到中国移动的 Mobile Market 都取得了令人满意的结果。



元素3 刺激

当然，或许没有“MM 百万青年创业计划”也就没有 Mobile Market 现在的成功。在去年的 8 月，中国移动和共青团中央共同起动了百万青年创业计划，在这个计划中，中国移动采取了强大的一站式服务。在开发技能培训方面，中国移动建立完善了标准培训课程与认证体系，培训课程包括 29 门课程共计 170 课时，帮助 41.5 万开发者获得了开发者资质；在应用孵化平台方面，中国移动为开发者提供了简单易用的内容编辑工具，让开发者可以最快在 10 分钟之内就生成一款软件；在应用测试方面，中国移动为开发者提供了手机模拟测试，通过中国移动庞大的终端池和操作系统池来为开发者提供免费的远程测试服务，有效降低了开发者在购买开发终端上的费用，加快了软件测试的上架时间；在营销资源支持方面，中国移动提供了三大类十几种营销推广手段，这些手段在 2010 年里争相在全国铺展开来；在客户服务方面，中国移动依托于专业客户服务体系，为开发者提供了运营商级的客户服务；而在最后的结算方面，中国移动为开发者提供了下载收费的服务模式，未来更会进一步的拓展为广告分成等结算模式。正是这些一站式低门槛的服务，给所有怀揣创业梦想的人一种刺激，激烈他们向梦想上迈出坚实的一步。

元素4 图腾

无疑，梦境中的图腾指的就是中国移动本身的号召力。作为全球最大的通讯运营商，中国移动推出的软件商城无疑在各个方面都有着强大的吸引力。截止到去年，Mobile Market 已经累计吸引了 3500 多万用户注册，实现的下载量多达 1.1 亿；开发者方面，中国移动开发者社区注册用户数达 110 万，累计上架应用达 4.3 万个，打造百万级明星应用数百个，精品应用覆盖多个平台。这就是中国移动的图腾力量。其实这种力量也来源于对 Mobile Market 平台的精雕细刻，譬如当你打开 Mobile Market 平台后，点击软件会默认进入到“类别”标签，其下的子类包括系统、音乐、资讯、词典等，而且清晰显示出了每一个分类所含软件的数量。选择了系统软件进行下载，在软件下载列表中，用户不仅可以看到软件的名称与开发单位，还能看到软件的售价和推荐星级，这对于用户来说就是一种质量的保证，做到了每一款软件都是明码标价。在软件详情界面上，用户更是可以看到软件的详细信息，其中包括软件大小、推荐理由和推荐得分等，这也体现了中国移动科技以人为本的概念。毫无疑问，中国移动对于用户来说就是梦境中的图腾。

其实除了这几点之外，还有一点更不能被忽视，那就是中国移动品牌下的 3G 网络，现在经过了 5 年的发展，TD-SCDMA 网络已覆盖全国 300 多个城市，在 2008 年北京奥运会成功商用，TD-LTE 技术也在 2010 年上海世博会上成功实现了规模化应用，并在前几天的落幕的 2011 年世界移动通信大会上赢得了诸多国际电信巨头支持，现在已经被国际电联确定为了第四代移动通信（4G）国际标准的两大候选之一。其实建造更快的网络并不是目的，而是为了提供更好的服务，这其中 Mobile Market 就是我们期待的服务之一。去年，我国的 3G 产业已经进入平稳发展期，中国移动 TD 网络建设和用户数也进入高速增长期。据了解，截止 2010 年底，中国移动已经完成 TD 基站建设超过 20 万个，在用户方面，截止 11 月 30 日，TD 用户数累计达到 1883.5 万户。相信在今后伴随 3G 网络和 TD 用户的高速增长，中国移动的 Mobile Market 平台也会变加强大，Mobile Market 这种开拓性质的探索，也会推动国内移动通信产业服务内容和层次的本质提升。总之，让我们期待 Mobile Market 来年的表现吧。

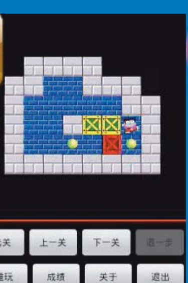
MM 精品游戏推荐

推箱子

开发者：孔志刚

支持平台：android，ophone os，kjava，s60

1981 年仓库番诞生于日本，国内称推箱子，近 30 年来风靡全球，益智游戏之经典，规则简单、趣味无穷。推箱子主要功能：1. 防脑锈，车要常开，脑袋要常转；2. 可催眠，网友亲身体验：睡前玩一会儿：入睡快、睡得香、不失眠，绝非玩笑，不信可试！



极道飞车－警匪狂飙

开发者：北京北纬通信科技股份有限公司

支持平台：kjava，s60

手机赛车游戏进化之作。首次实现了建筑贴图和视角切换技术。更加真实的环境，更加爽快的操作。主视角操作可以让玩家更好的融入到游戏中来。



大话西游之悟空传

开发者：北京创艺和弦科贸有限公司

支持平台：kjava，s60

经典大话西游震撼登场，你将化身为神通广大的齐天大圣孙悟空置身于魂牵梦绕的西游世界！游戏采用最新动作引擎，角色造型清晰逼真，动作连贯生动，各种超炫技能再现孙悟空的神勇无敌。游戏采用中国水墨风格，再现中国风的华美绚丽，堪称是一部不可错过的经典巨作。





文 Jackpot 美编 anubis

子弹飞出来的黑马

People Can Fly 的传奇

提及欧洲的游戏公司，大部分玩家在脑海中都会浮现出Rare、育碧、Crytek等如雷贯耳的大名。比较英法德这些老牌劲旅，位于东欧的波兰游戏产业起步较晚。但凭借多年的努力，波兰已经成为了游戏界一支不可忽视的力量。《狩魔猎人》和《两个世界》为波兰人在RPG领域赢得了一席之地，而另一家名为People Can Fly的制作组则凭借非凡的艺术气质和雄厚的技术力在业界站稳了脚跟。他们今年的力作《子弹风暴》将为FPS这一保守的游戏类型注入崭新的活力。



恐惧风暴

PEOPLE CAN FLY

作为东欧游戏界的无冕之王，艾德里安·基米拉斯(Adrian Chmielarz)在圈内拥有“波兰游戏教父”的美誉。20年前，当波兰经济腾飞发展时，艾德里安曾就职于华沙的多家公司，推出了一系列策略游戏。《憎恶》(Odium)融合了AVG的恐怖元素和SRPG的策略性，讲述美俄两国围绕波兰境内的生化武器工厂展开冲突的故事，其剧情相当于东欧版《生化危机》。《末日星河》(Starmageddon)则是一款类似《家园》的太空RTS，细腻的画面和全3D的恢弘战场颇受好评。2002年，小有名气的艾德里安联合多名志同道合的朋友共同创建了People Can Fly工作室。公司的名称来源于“星体投射(Astral Projection)”组合于1994年推出的同名歌曲。“就像歌词描绘的那样，我们梦想着一个一切皆有可能的世界，人类能够飞翔……只不过，与歌词不同的是，我们可以利用游戏将梦想中的世界化为现实”。艾德里安给出的这番答案，似乎为日后公司奇想天开的作品风格做出了解释。

创业之初，People Can Fly制定的处女作是一部以“恐惧”为核心理念的FPS游戏。白手起家的日子无疑是痛苦难熬的，在最初的几个月的时间里，缺乏资金支持的制作组只得在没有工资的情况下进行自费开发。2003年初，People Can Fly与一家名为Dream Catcher的加拿大发行商签订了合同，游戏开发随之步入正轨。一年后，这部名为《恐惧杀手》(Painkiller)的新作终于摆上了货架。

游戏以主角丹尼尔·盖那(Daniel Garner)死后的视点展开。丹尼尔在一次车祸中不幸与妻子共赴黄泉。妻子的灵魂升入了天堂，丹尼尔却被挡在了天国的大门之外。天堂代理人



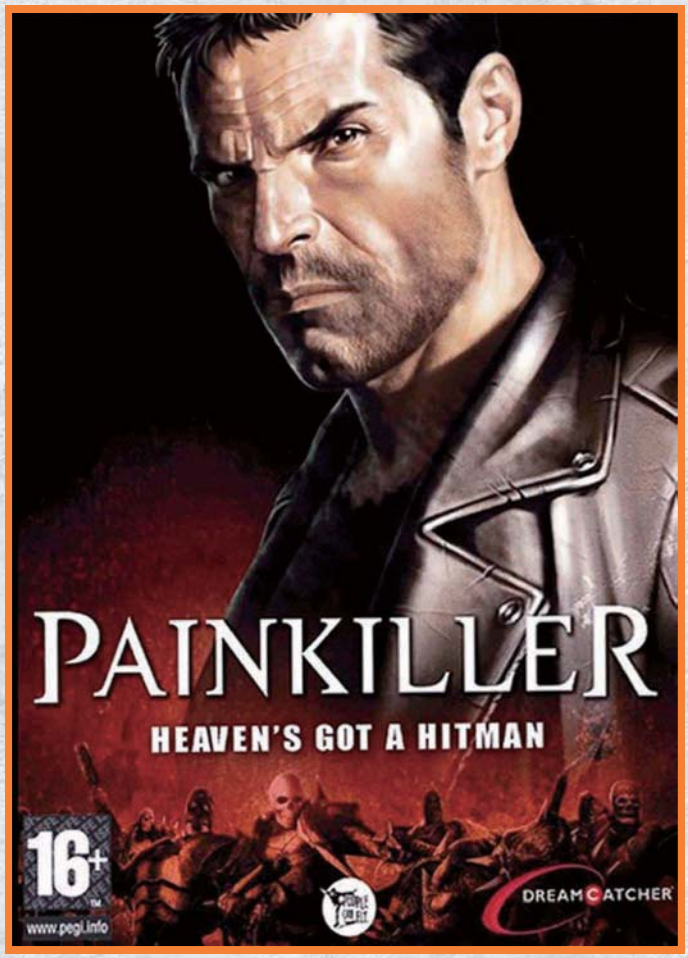


萨梅尔（Samael）委托丹尼尔进行狩猎恶魔的任务，以此来证明他的清白。（正如游戏的副标题Heaven's got a hitman所暗示的身份，Painkiller的真正含义是恐惧杀手，直译的“止痛药”是个错误的译名）在为天堂卖命工作了30年后，双手沾满恶魔鲜血的丹尼尔终于看到了杀手生涯的终点。萨梅尔宣布，地狱之王路西法（Lucifer）准备派遣恶魔大军发起全面进攻，丹尼尔必须在他们抵达天堂之前狙击军团的四大魔鬼首领，阻止路西法的阴谋。只要完成了这次任务。丹尼尔便可以与天堂的妻子相会了。在战斗中，丹尼尔遭遇了神秘的女性亡魂夏娃（Eve）。夏娃为他解答了心中的许多疑惑。丹尼尔所在的区域叫做炼狱，是天堂与地狱的交界处，每个人在死后都会来到这里，等待天使的净化并升入天堂。但魔鬼会抢在天使到来之前诱惑人类的灵魂，使其堕入地狱变为恶魔。路西法使用这种方式缓慢地扩充兵源，经过数千年漫长的岁月，如今的恶魔军团已经达到了巅峰状态，踏平天堂也只是举手之劳。如果无法击溃路西法的爪牙，那么整个亡魂世界都会陷入永无宁日的地狱。

《恐惧杀手》的剧情明显借鉴了《神曲》《失乐园》等文学名著。反叛天堂的炽天使路西法堕入地狱化为魔鬼的故事早已为人熟知，带有浓郁宗教风格的世界观让本作在以科幻为主流的FPS群体中独树一帜。《恐惧杀手》采用了People Can Fly自主研发的PAIN引擎。与《半条命2》《毁灭战士3》等顶级大作相比，PAIN引擎在画面细节上略逊一筹，它的优势在于对海量数据流的处理能力。同屏一次出现50个杂兵在游戏后期堪称家常便饭，拖慢与《恐惧杀手》是无缘的，无论面前有多少敌人，玩家都能操纵武器将它们流畅爽快地干掉。游戏还引入了类似《鬼武者》的吸魂系统，恶魔尸体消失后会出现补充HP的灵魂，吸收65点灵魂即可进入类似“鬼武者变身”的短暂无敌状态，此时整个画面变为黑白，主角的攻击可秒杀一切敌人。不过从干掉恶魔到出现灵魂之间存在相当大的时间差，被大量敌人围追堵截时主角很难吸收全部灵魂，这就对玩家的跑位水平提出了相当高的要求。再加上本作是没有掩体概念的，原地站着不动射击无异于自杀，只有一路擦着枪林弹雨狂奔，同时不断反击，才能杀出一条生路。《恐惧杀手》这种复古而纯粹的游戏风格明显借鉴了十年前的名作《英雄萨姆》，但People Can Fly并没有简单地照搬前人的功劳，他们在《英雄萨姆》的基础上进行了大量的改良。制作人艾德里安要求游戏的每一关都必须加入3种新的恶魔，敌人种类达到了恐怖的75种。这75种敌人也并非同一种魔鬼换个颜色那么简单，每一种敌人都有不同的造型和攻击方式，常玩常新的制作思路保障了玩家的新鲜感。全灭一个区域的敌人后，屏幕会出现指南针提示下一个存盘点的方向，根治了迷路现象。《恐惧杀手》的剧情演出很少，关卡没有脚本过场，只有在打败BOSS后才能看到几段简短的CG动画。玩家在游戏中的任务就是搜集各类武器弹药，杀光眼前的一切敌人，硬派的基调令那些厌倦了军事题材FPS的玩家们大呼过瘾。

虽然游戏方式精练刺激，但《恐怖杀手》并不是一部简单粗暴的作品。本作的地图并非单线设计，一路跟着指南针走的玩家可以用最快的速度通关，但只要你稍加留意便能发现很多隐藏地点内囤积的弹药和金钱。People Can Fly还设计了独具匠心的黑塔罗牌系统，玩家满足关卡的限定条件后便能解锁一张塔罗牌。千奇百怪的超能力令人大开眼界，卡片的解锁条件也是五花八门，从“不受伤过关”到“只用初始武器过关”再到“发现所有隐藏地点过关”。集齐24张塔罗牌需要的不仅是扎实的操作能力，还有清晰的过关思路。解锁塔罗牌后，玩家还需要消费金钱才能将卡片装备到主角身上，这迫使主角必须对关卡内隐藏的财宝多留个心眼。游戏为单人模式设定了4种难度，默认的普通难度是无法玩到全部24关的，若想集齐全部塔罗牌，玩家必须进行多周目游戏。最高难度不但能解锁更有趣的关卡和更强力的塔罗牌，还能看到本作的隐藏结局。

除了特立独行的游戏模式，《恐惧杀手》的武器设计也颇具新意。丹尼尔手中的亡魂兵器带有浓郁的中世纪色彩，极具邪恶魅力。步枪发射的不再是子弹，而是驱魔用的木桩。《恐惧杀手》是第一批使用Havok物理引擎的游戏。当然，本作并没有《半条命2》那般复杂的物理谜题，制作组引入Havok的初衷仅仅是让玩家杀的更爽。游戏中的每一个敌人都有自己独立的物理模型，武器与敌人的交互反应是即时演算的，玩家不会看到两个死状相同的恶魔。手持各色强力武器将敌人轰飞粉碎时的效果真实可信，爽快感十足。《恐惧杀手》中的每一件武器都有两种攻击模式，弹药独立，能力互补，同时使用还能形成简单的连续技。以初期最常用的霰弹枪为例，这把武器的主攻击为发射霰弹，火力猛，距离短，副攻击则是液氮喷射器，威力小，射程远，可以将敌人进入一击必杀的冰冻状态，并延伸霰弹的有效射程，高难度下是对付大型恶魔的不二之选。5大武器的优缺点都十分明显，玩家必须根据不同的敌人对症下药，才能



在战斗中立于不败之地。

《恐惧杀手》并不是唯一一部以“恐怖”为卖点的FPS作品，同期的《毁灭战士3》和《灵异恐惧》(《F.E.A.R》)也曾高举惊悚大旗，但这两部作品对“恐怖”的表现远没有《恐惧杀手》巧妙。《毁灭战士3》一片漆黑的室内场景在制造恐怖的同时也降低了战斗的爽快感。《灵异恐惧》则采用了演出与战斗分开进行的方式，日式恐怖的剧情演出可圈可点，可一旦剧情结束，高强度的战斗又破坏了之前营造的恐惧气氛。只有People Can Fly达到了让恐惧营造和火爆战斗兼得的境界。《恐惧杀手》的场景采用了意识流制作思路，艾德里安要求工作室的每一名成员都要通读佛洛伊德的精神分析著作。“很多第一次接触《生化危机》的玩家都会被吓到做噩梦，但我认为这不是最骇人的恐惧，毕竟噩梦终究是要醒来的，我们追求的目标则是在游戏中再现噩梦中的世界，勾起玩家在睡眠时朦胧的痛苦记忆，恍惚中你便模糊了噩梦与现实的差距”。《恐惧杀手》中的死后世界并非《但丁地狱》般的狰狞魔窟，而是瑰丽壮观的梦境历险。装饰华丽却不见观众的大型剧院，高楼林立又空旷凄惨的废弃工厂，灯火通明而空无一人的地铁车站……在《恐惧杀手》的炼狱里，走上杳无人烟的街头，尽管周围没有硝烟，没有尸体，但每一位玩家都已经嗅到了死亡的味道。虽然城市的高楼大厦还在，马路街道还在，但是秩序的载体——人，已经不复存在，迎接丹尼尔的只有杀戮不尽的妖魔鬼怪，这才是最令人绝望的末日。同为意识流游戏，《恐惧杀手》并不需要像《寂静岭》那样逼迫玩家读取大量考据文章才能理解游戏中的恐怖，它的恐怖完全建立在玩家的本能之上。当主角一人游走于荒废的城市中，面对着赫然杀出的恶魔军团时，所有的玩家都会不由自主地死命扣住扳机，向眼前的凶神恶煞拼命倾斜火力，直到最后一个敌人倒下，才能获得片刻的安宁。制作组并没有在关卡中穿插任何脚本演出，便是为了追求这种本能反应式的体验。《恐惧杀手》最令玩家难忘的场景，莫过于游戏的最终关——地狱。克服千难万险的丹尼尔最终穿越炼狱世界，来到了地狱的入口，随着指南针的提示，主角不断前进。从石器时代的木棒到十字军东征的铠甲，屏幕前展现的是人类绵延不绝的战争史，耳边伴随的是战死沙场的将士千年间回响不断的嘶吼，道路的尽头通往一条二战时期的壕沟，远方的大地则伫立着一颗巨大的蘑菇云，时间在核弹爆炸的这一刻陷入了永恒的静止，令一路走到这里的玩家不禁沉思。





与美轮美奂的场景同样壮观的是本作的BOSS战。丹尼尔需要与5位高达百米的巨型魔头展开对决，在《失落的星球》发售之前，《恐惧杀手》一直保持着射击游戏BOSS体积之最的王座。在战斗开始时，BOSS都处于刀枪不入的状态，对付这些有邪恶力量庇护的恶魔将军，玩家需要的不再是强硬的火力，而是灵活的头脑，无脑向BOSS倾泻子弹只是浪费弹药，只有仔细考虑场景中给出的暗示，利用各种巧妙的方式破掉BOSS的防御，才能取得最终胜利。在游戏的尾声，丹尼尔终于干掉了包括地狱副将阿拉斯托(Alastor)在内的四大将军，然而路西法却突然出现，劫走了一路帮助丹尼尔的夏娃，并逃入了地狱。原来地狱也存在权力斗争，恶魔军团于此时进攻天堂只是阿拉斯托擅自作出的决定，路西法认为进攻的时机尚不成熟，还需养精蓄锐，阿拉斯托因此与他常年不和。此时萨梅尔获知了四大将军已死的喜讯，他给予了丹尼尔前往天堂的资格，但丹尼尔却放弃了与妻子相会的机会。因为他明白，路西法依然在地狱稳坐王位，总有一天他会率领恶魔军团踏破天堂之门，只有终结路西法，才能一劳永逸地解决魔鬼的威胁。丹尼尔自愿来到了地狱，与路西法展开了一场恶斗。令人意想不到的是，路西法形神俱灭后，阿拉斯托却率领部下站在了丹尼尔的面前。原来受到邪恶庇护的恶魔首领都拥有不死之身，纵使丹尼尔在炼狱杀死过阿拉斯托，他也会借助庇护重新复活，只有在恶魔的大本营——地狱，魔鬼才会真正死亡，阿拉斯托恰好利用这一点上演了一出诈死的好戏。他将丹尼尔引入地狱，通过借刀杀人的方式铲除路西法，让自己成功地坐上了地狱的第一把交椅。在阿拉斯托的统帅下，原本已经溃不成军的恶魔大队发动了反攻，令丹尼尔再一次陷入了绝境……就在此刻，游戏戛然而止。

由于《恐惧杀手》的剧情并不完整，出于补完的目的，People Can Fly在原作发售的半年后推出了资料片《杀出地狱》(Battle out of Hell)。《杀出地狱》的剧情紧接前作，借助夏娃的传送魔法，丹尼尔成功逃脱了魔鬼的包围，但一心复仇的他执意要重返战场，解决敌人的威胁。在结局中，丹尼尔彻底干掉了阿拉斯托，然而夏娃却出人意料地吸收了阿拉斯托遗留的恶魔之力，成为了新一代的地狱之王。这位游荡千年的亡魂一直在死后世界等待着局势发生变迁的机会，在阴谋得逞后，她向主角伸出了罪恶的禁果，企图引诱他一同堕入魔道。面对眼前的突然变故，哭笑不得的丹尼尔选择了拒绝，他朝夏娃扣动了扳机……

作为资料片，《杀出地狱》提供了11个全新关卡，从古罗马的斗兽场，疯狂的恶魔公园，到战火中的列宁格勒，再到阴云密布的纽约，每一关的场景都各具特色，令人难忘。角色设计也延续了前作的恶搞风格，充分发挥了制作组的黑色幽默情节。在快餐店朝主角扔垃圾食品的销售员、从华尔街高楼跳下的西装丧尸(股民?)等有趣的敌人足以令玩家捧腹。

《恐惧杀手》的影响力虽无法与同年的《半条命2》《光环2》等巨作比肩，但媒体依然给予了本作相当高的评价。Gamespot、Gamespy等权威网站纷纷授予《恐惧杀手》编辑选择奖的殊荣。凭借这部风光无限的处女作，People Can Fly一举进入了FPS名人堂之列，为日后公司的顺利发展奠定了良好基础。

战争风暴
PEOPLE CAN FLY

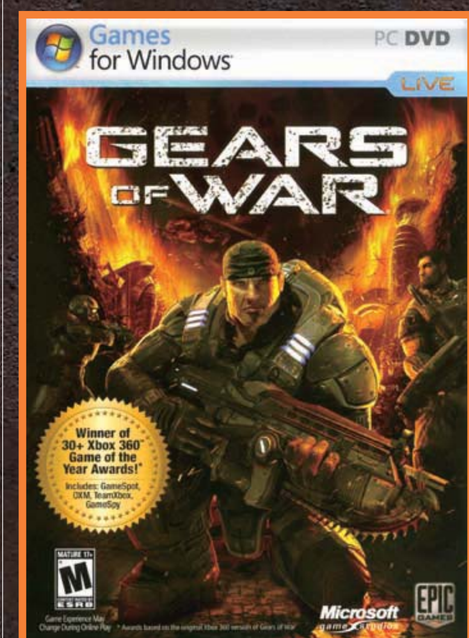


在 People Can Fly 春风得意的同时，发行商 Dream Catcher 的财政状况却不容乐观。为了最大化榨取《恐惧杀手》这一品牌的价值，Dream Catcher 提议波兰人将游戏移植到 PS2、Xbox 和 PSP 平台上。《恐惧杀手：地狱战争》（Painkiller Hell Wars）于 2006 年夏天登陆 Xbox，有别于 PC 上好评如潮的原作，《地狱战争》缩水的画面质量和关卡容量遭到了媒体的无情抨击，蹩脚的枪械切换更招来骂声一片。Xbox 的机能毕竟无法与 2004 年的高端 PC 相提并论，赶鸭子上架的本作素质自然不高。Dream Catcher 只得取消了 PS2 和 PSP 版的移植计划。

看破发行商现状的 People Can Fly 已经开始为自己的下一部作品物色新的东家。PS3 和 Xbox360 的公布拉开了新时代的帷幕，所有游戏开发商都将面临一次残酷的洗牌，公司必须适应新的开发环境，才能立足于业界。2006 年 3 月，People Can Fly 与 THQ 宣布建立合作关系，后者将获得一部次世代新作的全球独家发行权，游戏的发售日则初定于 2007 年。根据相关的善后协议，Dream Catcher 从脱离的 People Can Fly 手中获得了《恐惧杀手》的版权和 PAIN 引擎的永久授权。脱离了生父的《恐惧杀手》系列至此从经典变为了烂作，后续的《嗑药过度》（Overdose）和《重生》（Resurrection）恶评如潮。陈旧不堪的 PAIN 引擎无法胜任次世代游戏的开发，这两部续作的画面甚至逊于 2004 年的初代，令人咂舌。不死心的 Dream Catcher 还妄图在今年推出一部名为《救赎》（Redemption）的新作，不过他们很可能无法完成对《恐惧杀手》这一品牌的救赎了——母公司 JoWood 阳寿将尽，已于 1 月 12 日向法院提交破产重组申请。

虽然成功脱离了 Dream Catcher 这艘即将沉没的大船，但 People Can Fly 的未来依旧充满变数。与 THQ 签约的新作将于一年后发售，在如此之短的时间内编写出一套次世代引擎无异于天方夜谭，他们只得寻求第三方解决方案。艾德里安选择了当时风头正劲的虚幻引擎 3，在联系授权事宜的过程中，他惊喜地发现，Epic 的很多员工都是《恐惧杀手》的 Fans，包括副总裁马克・雷恩（Mark Rein）和首席制作人克里夫・布莱森斯基（Cliff Bleszinski）。People Can Fly 只花了一个月时间便利用虚幻引擎 3 制作出了一个十分劲爆的 Demo。艾德里安将程序文件发给了 Epic，并声明这是他们新作的工程样品，希望从对方那里得到一些专业意见作为参考，未曾想大洋彼岸的雷恩已经被他们的实力所折服。雷恩建议 People Can Fly 先把这部新作的开发搁在一边，Epic 可以为他们提供一份更有前途的活计：制作《战争机器》的 PC 移植版！权衡利弊之下，艾德里安推掉了 THQ 的新作计划，接过了 Epic 抛来的橄榄枝。

作为 2006 年最具冲击性的话题大作，《战争机器》在狂销 600 万份的同时，也让玩家见识到了虚幻引擎 3 的强大能量和次世代游戏的真正形态。在 Xbox360 平台上赚得盆满钵盈后，公司高层决定将《战争机器》移植到 PC 上。但



Epic的人力有限，再加上引擎授权业务处于高速增长期，很难在百忙中抽出人手负责移植这部作品。People Can Fly不但出色地完成了外包移植工作，还超额完成任务，制作了长度相当于原作20%的新增关卡。PC版交代了D小队是如何从马库斯的家一路杀到光子列车站台，并干掉沿途追击的巨龙兽的过程。作为《战争机器》宣传活动中上镜率最高的大块头，巨龙兽在游戏成品里却只是一位在剧情中走过场的配角，令人失望。PC版新增的BOSS战赐予了马库斯与这头庞然大物正面对决的机会，让玩家夙愿得偿。虽然游戏系统没有发生变化，但People Can Fly制作的这5个关卡给人的感觉和原作相比就像两个不同的游戏。PC版的新增场景色调明亮、规模宏大、敌人众多，受到了玩家的一致好评。不过在细节把握方面，People Can Fly与Epic依然存在一些差距，厚道的关卡长度和稀少的存盘点形成了鲜明的对比，相信在PC版中一路杀到第5章的玩家都会感觉到难度的陡然提升。

2007年8月20日，对移植工作大为满意的Epic以购买股权的方式收购了People Can Fly。这一天，艾德里安和他的同事们喜极而泣。与FPS豪门Epic结盟，意味着公司今后的资金运作和技术支持有了坚实的保障。People Can Fly的前途可谓一片光明。

子弹风暴
PEOPLE CAN FLY

作为《虚幻》系列的缔造者，Epic的技术力毋庸置疑，但创意匮乏却是此类引擎公司的通病。为了弥补这一缺陷，Epic近年大力提拔了以克里夫·布莱森斯基为首的一批非技术型人才，同时收购了多家小型工作室，提升公司的游戏设计能力，扩展多元化业务。时至今日，Epic旗下的子公司已经为总部结出了累累硕果。Titan Studios在PSN平台推出了备受好评的《胖公主》，Chair Entertainment的《暗影恐惧》则在XBLA游戏中独领风骚，运行于iOS系统的《无限之剑》更为广大开发商展现了虚幻引擎3的跨平台实力。People Can Fly作为规模最大、实力最强的子公司，受到了Epic的格外器重。不同于只能在下载游戏和便携领域打拼的同门师弟，有了总部的鼎力支持，这群波兰才子足以制作出一款媲美《战争机器》的3A级大作。2008年莱比锡展会，People Can Fly的新作DEMO赢得了发行商EA的青睐，游戏遂进入全力开发阶段。2年后，这部名为《子弹风暴》的另类FPS作品终于浮上了水面。

有别早年“埋头开发，闷声赚钱”的低调作风，有了发行商EA的撑腰，People Can Fly对新作的宣传可谓极尽嚣张之能事。从去年冬天开始，Epic每周都会更新一部《子弹风暴》的预告片，公司总裁麦克·凯普斯(Mike Capps)和设计总监布莱森斯基不惜自毁形象，以各种猥琐造型在视频中亮相。为了彰显《子弹风暴》的与众不同，制作组在游戏发售前便频频向同行开炮，恶搞《光环3》的微缩模型广告令无数玩家捧腹。2月3日，People Can Fly还发布了一款名为《使命何在：风暴前的平静》(Duty Calls The Calm Before the Storm)的免费小游戏，对《使命召唤》系列的脚本过场和古板剧情进行了



犀利的嘲讽。《使命何在》在3天内就拥有了200万的下载量，Youtube视频点击人数逾越千万。虽然没人说得清此举对《子弹风暴》的销量究竟起到了多少推动作用，但至少这部恶搞之作让多年来被《使命召唤》庞大销量压得抬不起头的EA狠狠地出了一口恶气。

2008年《子弹风暴》草创时的面貌与今天的成品相比可谓大相径庭。People Can Fly最初将本作设定为掩体型TPS，由于风格与《战争机器》过于接近，游戏镜头随后从越肩视角变为了第一人称视点。然而制作组对于如何在FPS模式下高效利用掩体这一课题却始终拿不出解决方案，开发工作一度被无望而沮丧的气氛所包围。此时Epic总部的布莱森斯基给了波兰人很多鼓励，并为游戏日后的走向指点了迷津。“装备着如此强力的武器，你还需要在敌人面前躲躲藏藏么？直接冲上去把他们干掉不就得了？”顺着这套思路做下去，《子弹风暴》最终成为了一部复古的“纯爷们流”作品，正如布莱森斯基所言：“现在的FPS都太过无聊了，现实题材泛滥成灾，俨然变成了一场又一场军事演习，游戏乐趣止步不前。玩家一看到敌人就想找掩体，因为你怕吃对方的枪子，但《子弹风暴》却不是这么玩的。你手持着剽悍无比的疯狂枪械，眼前出现的是野蛮的变种人。当看到一名敌人时，你心里要盘算的不是如何寻找掩体，而是怎样利用武器、特殊能力和地形来榨取最高得分。《子弹风暴》将改变你对FPS游戏的思维定式。”



绕了一个大圈后，People Can Fly回归了原点。无论是夸张的武器造型、壮观而不失技巧性的BOSS战、还是庞大的场景设计，《子弹风暴》处处可见《恐惧杀手》的影子。然而回归原点不代表原地踏步，为了让新作能被今天的玩家所接受，制作组做出了一定的妥协，引入了很多当代FPS的公认标准。《子弹风暴》取消了补血包，设计了单独的奔跑键，关卡变为单线制。这一系列举措，



让今天的FPS玩家在接触这部作品时不至于因游戏风格过于复古而无所适从。

相比《恐惧杀手》后期略显变态的难度，《子弹风暴》的同屏敌人数量要少得多。制作组追求的不再是瞬间放倒一排杂鱼的廉价快感，而是对单体敌人的搞怪虐杀。技巧杀戮（Kill Skill）系统逼迫玩家在过关过程中用千奇百怪的方式去蹂躏敌人。爆头在游戏中的奖励仅为25分，除了一枪打爆脑袋外，主角还可以从部位破坏系统中找到更有趣的乐子——喉咙、裆部、大腿、臀部这4个部位拥有各不相同的击破演出，玩家再也不必死盯着敌人的脑袋射击了。能量鞭和踢腿不但能创造子弹时间方便玩家精确射击，还能将敌人送入万劫不复的即死地形。踢到仙人掌上扎成肉串、踢上高压线中电成骷髅，踢下水池里喂鱼……《子弹风暴》虽然是一部高举暴力大旗的作品，但游戏的血腥场面并不会像《战争机器》那般令人不适，卡通化的演出风格令人眼前一亮。继承自《恐惧杀手》“一枪两用”的设计思路，本作还引入了名为“高能射击”（Charge Shot）的强力攻击模式。卡宾枪能够一炮把敌人蒸发，左轮捆绑的火箭可以将野人送上天，狙击枪则赫然化为了遥控导弹，让子弹飞的爽，让子弹飞个够！速度感十足的滑铲不但是敏捷型敌人的克星，还大幅度加快了游戏的节奏。装弹时可以使用踢腿和滑铲的设定令主角的攻击犹如行云流水，畅快至极。

《子弹风暴》的升级系统明显借鉴了《生化危机4》和《鬼泣3》，游戏大部分存盘点附近都设有补给舱，玩家可以任意挥霍在战斗中得到的点数，更换武器、解锁能力、购买弹药。耗资购入的大量军火有助于在战斗中赚取高评价点数，点数越高，从补给舱中购买的军火也就更多。技巧杀戮和升级系统构成了一个良性循环，玩家若想杀得更爽，就必须不断尝试新的杀敌方式，赚取更多的杀戮点数。

剧情方面，EA这次请来了曾执笔《惩罚者》的漫画家里克·雷蒙德（Rick Remender）为《子弹风暴》编写剧本。如果说《恐惧杀手》里的丹尼尔是一个被挡在天堂大门外的好人，那么本作的主人公格雷森·亨特（Grayson Hunt）就称得上是一位在地狱中打拼的恶鬼了。他性情暴戾，目中无人，是典型的“反英雄式”主角。游戏中除去格雷森外的角色也是一群出口成脏的痞子，世界观更是无厘头到了极点，坏人天生就是坏人，蠢人也永远不会变聪明。《子弹风暴》并不是一部以剧情为卖点的作品，搞笑的剧本不过是为主角来到这个充斥着变异野人、食人花和哥斯拉的奇异星球寻找一个理由罢了。为了照顾不愿在剧情上浪费时间的用户，制作组还大方地给他们提供了直接跳过所有过场动画的权利。

对于那些从90年代一路走过来的老牌FPS玩家而言，《子弹风暴》可谓既亲切又熟悉——唠唠叨叨的主角、荒诞滑稽的世界观、无处不在的荤笑话、纸醉金迷的夜总会、剽悍夸张的踢腿……这不就是《毁灭公爵》么？本作的首席设计师艾德里安对此不可置否。“我们确实认为《子弹风暴》是公爵的精神继承者，特别是在3D Realms宣布破产后。但我们万没想到《永远的毁灭公爵》又奇迹般地复活了，并且同样撞在2011年问世。值得庆幸的是《子弹风暴》的发售日在其之前。”回顾历史，People Can Fly似乎一直在业界扮演着青出于蓝的角色。《恐惧杀手》作为后生之辈，无论是媒体评价还是玩家口碑都完胜《英雄萨姆》。至于《子弹风暴》能否超越《毁灭公爵》的成就，相信时间能够告诉我们答案。

重玩价值匮乏是《子弹风暴》的致命缺陷。游戏的单人战役与当代大部分FPS相同，只需6个小时便能通关。但考虑到本作没有对战元素，联机模式也只有类似《战争机器2》的多人协力战，这样一来，本作的耐玩度就值得商榷了。布莱森斯基对此的解释也十分简单：“只要对方中了你的鞭子和踢腿，那他就只能洗干净脖子等死了。这种设计在单人战役中没有问题，但扔进对战模式里让大家互相虐，肯定会乱成一团，还是4人合作战更和谐一些。制作组一开始还设计了双人战役合作模式，结果却相当糟糕，两位玩家都争先恐后地往前赶，完全忽略了技巧杀戮和战斗乐趣，整个游戏都变味了，最后我们只得取消合作模式。”坦白而言，过于强调子弹时间的战斗风格已经注定了《子弹风暴》在对战方面难有作为。况且在《使命召唤》和《战地》大行其道的今天，即使本作像《生化危机5》那样勉为其难硬塞进去个对战模式，也不会对销量起到多少正面影响。与其纠结于多人对战的设计，还不如将精力专注于单人模式，引入更多特色系统，避免同质化竞争，才能为作品带来更大的冲击力。People Can Fly为那些没有玩够战役模式的玩家提供了一个名为“回声”（Echo）的挑战模式。回声的流程与单人战役类似，但去掉了所有的教学提示和剧情元素，让玩家能够将全部精力放在战斗上，十分爽快。网络分数排行榜的设计也为本作的狂热Fans提供了充足的挑战动力。

为了照顾旗下首席爱将的新作销量，Epic可谓竭尽全力，不但将原定春季发售的《战争机器3》延期到了9月，还为《子弹风暴》的史诗版（Epic Edition）提供了《战争机器3》的内测帐号。再加上发行商EA的卖力宣传，本作销量突破百万的问题不大。从游戏结局留下的伏笔来看，续作已经是板上钉钉的事，只希望People Can Fly不要让喜爱本作的玩家等得太久。



后记 从《恐惧杀手》到《子弹风暴》，People Can Fly多年来一直秉着简洁而不简单，粗犷而不粗糙的制作理念，用纯粹又不失深度的游戏征服了一批又一批玩家的心。在次世代游戏陷入“高大全”怪圈的今天，People Can Fly直率而复古的作品风格，犹如一股清新之风，吹散了玩家的浮躁情绪，为我们展现出一片海阔天空的新世界。



在本世代，主视角射击游戏成了当之无愧的主流，虽然数量众多但玩法却大相径庭。直到《子弹风暴》的出现……这是一款标榜“技巧杀人”的游戏，顾名思义，游戏中除了使用传统的子弹外，鼓励玩家使用各种方法杀敌。本作作为原创作品品质值得肯定，特别是出色的音响效果，霸气的场景以及天马行空的杀敌方式都让玩家沉迷其中。

文 天骄　美编 anubis

传统的杀敌方式弱爆了 技巧杀敌才够味！

子弹风暴		EA	主视角射击
多机种	Bulletstorm		美版
	2011年2月22日	1～4人	59.95美元
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：17岁以上

系统介绍

操作	XB360	PS3
移动	左摇杆	
查看四周	右摇杆	
蹲	按住左摇杆	
瞄准	LT	L1
射击	RT	R1
能量鞭	LB	L2
蓄力攻击	RB	R2
切换武器	Y／十字键	△／十字键

	XB360	PS3
奔跑	按住A	按住×
换弹／使用	X	□
踹	B	○
滑铲	双击A	双击×
技巧杀人统计表	BACK	SELECT
暂停	START	

注：游戏的蹲和“光环”系列一样需要按住才行，游戏过程中非常不方便，强烈建议各位玩家在操作设置里面把“CROUCH ON TOGGLE”给选中。

技巧杀敌

本作最大的特色，利用场景中提供的道具或者击中敌人身体的某些关键部位（笑）来达成。游戏中可以利用的杀人道具太多太多了，很多时候无意间就把敌人以某种意想不到的方法杀死了，这时候你肯定会会心一笑的。游戏总共148中杀敌技巧，要想全部完成可不是件容易的事情。



踹

除了BOSS和5-2出现的兽人外，任何敌人被主角踹中都会进入“子弹时间”，全身泛着蓝光，这时候就轮到玩家随意发挥杀敌方法了。

滑铲

同样被铲中的敌人进入子弹时间（BOSS和兽人无效），像骷髅战士这种移动速度较快的敌人面对滑铲也无能为力。当被几个敌人围困时滑铲还有解围之功效，在高难度下尤其管用。

能量鞭（LEASH）

游戏初期就能得到的神器，除了BOSS外任何敌人都能拉过来进入“子弹时间”，当然游戏中移动速度快的敌人不能直接拽过来，需要先开枪打几下。有距离限制（在载具上对飞机或者吉普车使用能量鞭则无视距离）。后期有蓄力攻击，在低矮且钢筋或者电线外露的场景使用蓄力攻击能秒杀一片敌人，需要好好掌握。



补给站（DROPKIT DETECTED）

当靠近时画面右上角会有提示。在这里能更换武器，武器升级，购买弹药，查看完成的杀敌技巧，以及各种数据统计。



©2011 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

回声模式（ECHOES）

也就是挑战模式，需要在几个连续的场景中不停杀敌前进，最后以用时和杀敌点数来获取得分和评价。你的成绩会在 LIVE 上进行排名，还能实时查看好友的得分，因此耐玩度得到了保证。多次练习，熟悉场景和杀敌技巧是获得高分的关键。





多人模式

游戏的多人模式与《光环》系列的“枪林弹雨”比较类似。最多允许 4 名玩家合作。游戏的玩法非常简单，规定玩家们通过杀掉目标数量的敌人来得到目标分数。需要注意的是每一局都会出现有醒目标识的敌人，他头上会写有挑战的项目。如果完成挑战则得到的分数也就越多。多人模式中能在补给站购买和升级自己的速度，力量和防御，这一点和单机模式不一样。新一局开始前都有 30 秒的准备时间，我们可以用得到的分数购买新武器或者升级能力。



流程攻略（以 X360 版为主）

序章　On the road to hell

游戏一开始依然是雷都打不动的训练关卡，子弹无上限，敌人孱弱，毫无难度可言。虽然游戏的操作相比其他同类型游戏有点出入，但稍微熟悉 FPS 游戏的玩家都能轻松上手。通过审讯敌人很自然地学会游戏的特色操作。之后会操作乘坐的飞船攻打敌人的母舰，由于实力悬殊过大，这里的战斗是强制失败的。

剧情至主角的回忆。进入另一个场景，这里是繁华的城市，主角和同伴一行人居然在大厦的外壁行走。跟着同伴前进，处决要暗杀的对象。之后就要进入游戏的战斗部分了。和大多数 FPS 游戏一样，瞄准射击是标准流程，但是游戏提供的弹药不多，游戏用意很明显：鼓励玩家多利用场景和技巧杀人，就如游戏的宣传语一样——KILL WITH SKILLS。这里的战斗不难，要注意敌人喜欢过来跟你肉搏，用脚踹过去就能进入游戏的招牌“子弹时间”。之后可以根据自己的喜好来虐杀敌人。坚持几分钟强制进入剧情。

回到游戏主线，主角的好友兼战友 ISHI 已经阵亡。但是医生能对他进行改造来给予他第二次生命，而主角就和队友出去杀敌掩护。这里就需要利用场景杀人，直接把敌人踹过去电死即可。利用滑铲来到飞船外面，这里能得到游戏的“能量鞭（LEASH）”。这个神器能把敌人拉过来好好折磨，需要经常用到。回到飞船后 ISHI 改造差不多完成，但是敌人也攻进来了。这里牺牲掉了两名队友，只剩主角和 ISHI 逃出生天。



ACT1-1　Just like the old days

前面的开胃菜后，游戏从这里正式开始。刚开始走不多远就能看见“补给站（DROPKIT DETECTED）”，用能量鞭跟它建立连接后，就能在这里给自己的武器升级，查看每把武器的挑战项目以及每个难度的数据统计。而武器升级靠的是技巧杀人获得的点数，一般单纯用子弹杀人最少，才 10 分，爆头也不过 25 分；但利用场景中的道具杀敌，不仅能完成各种技巧杀人挑战，而且获得的点数也是非常可观的。因此鼓励大家多多创新，用天马行空的方式杀敌。

当出现特殊剧情时画面中出现提示按住 LT 观看，这时候要迅速按下，按得越及时得到的点数越多（说到底就是看你反应能力）。除了剧情提示以外，特殊 QTE 时也会根据按键的时机来获得点数。

ACT1-2　Last train from explosion town

来到地下，建议开门前先升级一下自己的武器，比如弹夹容量和蓄力攻击。蓄力攻击威力（RB 蓄力 RT 发射）非常惊人。来到停机库，这里的战斗有点小难，因为敌人在楼上，我们需要蹲在箱子后面等待时机，当敌人都去攻击 ISHI 的时候就用能量鞭拉一个敌人过来虐杀。之后的飞机也能用能量鞭直接扯爆，扯住后出现力度槽，需要在正确时间按下 LB 才能成功。

经过一个大斜坡来到一个有转轮机枪的平台处，这里的飞机利用机关枪不难解决。前进后会有攀爬 QTE，时机掌握得好会有额外的点数加成。之后便是本关的迷你 BOSS。BOSS 看似很强刀枪不入而且抓取不能，这里我们要回归传统 FPS 游戏的杀敌方式，把子弹都倾泻到他的身上，用不了多久他就会埋头休息，这时候用能量鞭扯掉他的头盔，然后任你鱼肉了，反复两三个回合即可注意他的机枪火力非常猛，蹲在箱子后面等待进攻时机吧。如果你嫌这样打太麻烦了，那就用蓄力攻击来打，省事又省力。

之后是爽快的火车战，战斗部分非常非常大气，大转轮也是魄力十足！刚开始杂兵乘坐的吉普车很容易就打爆了，之后会有飞机，这里推荐用能量鞭来扯掉它们，在这里能量鞭是 BUG 级的武器，无视攻击距离。之后会出现一架放“鱼雷”的飞机，它本身没有攻击判定，鱼雷飞分别冲着火车的两边过来，打爆即可。当大转轮要靠近我们的火车时，打爆铁路边上的油罐（红色非常显眼）能改变大转轮的滚动轨迹。剧情后进入下一章。



ACT1-3　Whatever it is，it's pissed

两人醒来后继续行动，从绳子滑下，进入山谷的场景。值得一提的是这里的场景非常壮丽，美工太给力了！没走多远会出现拿着就像小孩儿过年玩的烟花的武器的新敌人，用能量鞭抓取不能，不过冲上去用脚踹即可。干掉它们后获得新武器——火炮手枪。清理完毕后进入山洞，从平台下去就会碰到许多巨大的蛋挡住了道路，没办法，只能打破这些蛋。用脚踹即可，省弹药。需要说明一下，这里有两条分支路线，第一次不管走哪边都是死路，之后激怒了怪物后再从另一边通过。这时必须要在 85 秒内逃出山洞，一路往上跑，没什么难度。到了飞机处，ISHI 修好了飞机的动力装置，然后开始逃亡，这时候大怪物会追过来，需要 QTE 开枪打落前面坠落的火车来阻止怪物。之后本关结束。



ACT2-1　Damsel in distress

一开始就发现对面有座巨大的城市，前行 ISHI 会提醒你用能量鞭扯下废弃的列车厢来制造通路。这个场景内有一种蓝色的发光小虫群（Electroflies Swarm），打掉 21 群能解开成就。前面有一个新闻机器人，破坏 28 个也能解锁一个成就，在后面会有详细的位置说明。进入前面的建筑，桌上有两瓶酒，喝掉会让视角变得模糊，当然喝掉 20 瓶和打烂 20 瓶同样有成就拿。笔者发现只要喝掉两瓶后马上读取存档点就能重复喝，而且累积在总数里面，非常方便。上舞台后干掉迷你 BOSS，捡起他的转轮机枪再干掉冲



进来的杂兵。之后会遇到新的敌人，别让他冲过来靠近你，被他的武器套住炸一下不是开玩笑的，高难度下直接就挂了。干掉这些疯狂的自爆者后，获得他们的武器，能把敌人给套住然后引爆的神器——锁链炸弹枪！

继续向前推进会遇到一名女战士，但是骂了主角几句后就跑了。之后依然是迷你BOSS和杂兵战，BOSS依然是那个BOSS，但是更皮糙肉厚了，打法和前面的一样。干掉BOSS后下面会来一群杂兵，捡起BOSS的转轮机枪扫射吧，毫无压力。之后本章结束。



ACT2-2 Worst family fun vacation ever

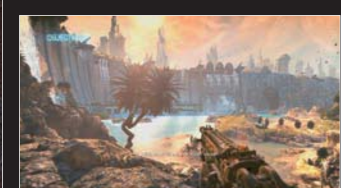
这里能在补给站里购买散弹枪，由于游戏只能携带三种武器，怎么取舍看玩家自己咯。之后进入微型城市模型，在这里战斗很有奥特曼VS怪兽的感觉。这里依然没有难点，杀敌完毕后开启机关，结果刚才看见的怪物模型居然复活了?！这次主角和ISHI真的成奥特曼了……从地下通道绕过正在暴走的怪物，刚想打开大门，没想到怪物居然冲进来了，干掉它脚下的杂兵能取得怪物的遥控器，没错，现在开始就能控制这头大怪物了，而且指哪儿打哪儿，非常好用！关底需要清理两边建筑的杂兵和飞机，需要注意的是，飞机因为飘忽不定，所以瞄准上有点困难，还有怪物打着打着会自动往前走，导致打不到盘旋上空的飞机，这时候需要及时把大怪物叫回来。由于这里火力比较猛所以一定要利用建筑的房间来掩护。最后怪物撞开大门掉入深坑毁坏，本章结束。

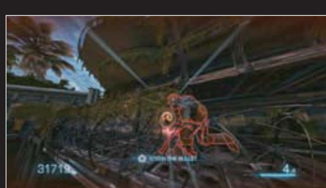


ACT3-1 One sniper means a dozen

一出来需要滑行一段路程，然后到达水水电站外围。这里风景无限好，而且目标很明确，就是要到水电站寻找那位女战士。这一章也可以升级能量鞭的蓄力攻击了。本章出现了长着一副骷髅脸的敌人，能量鞭直接抓取不能，需要先打它两枪再抓，近身用脚踹的话那些家伙居然知道闪避，当然在墙角踹或者滑铲它就没办法了。还有一种给力的新敌人——狙击手。干掉之后取得狙击枪，这枪趣味性十足，不仅能自动标示敌人的位置，而且扣动扳机后能进入子弹的视角，更爽的是能操控子弹的飞行方向，这……是从“刺客联盟”里借过来的枪么？更喜感的是，只要子弹接近敌人后，他会发疯似地跑开，而且有些还会逆向跑动，因此杀掉敌人虽然容易，但是爆头就变难了，不过爆头所得的点数也就更高了。之后也是骷髅脸的敌人，如果远处的狙击手身旁刚好有个油桶，用狙击枪打爆炸死一片还能完成技巧杀人挑战呢。

本章没什么难点了，跟着目标指示跑就行了，最后乘坐电梯，本章结束。





ACT3-2 A dam fine mess

主角们失望地发现目的地没有女战士，这只是敌人利用她的通讯装置设好的一个圈套。这里的敌人大多在楼上，用狙击枪能起到事半功倍的效果。如果弹药不够，场景中的补给站还能补给。之后来到有熔炉的场景，看到女战士其实被敌人抓走了，我们要做的当然去英雄救美。到达熔炉下层的时候会遇到非常多的敌人，这里推荐能量鞭的蓄力攻击，一扫一大片！解决完敌人后开门发现……这位女战士非但没有受到伤害，反而在不停折磨这些怪物，汗！剧情后女战士成为队友。她叫Trishka。

来到户外场景，这里都是能抓能踹的敌人，当然杀起来就更加轻松了。凡是上下空间比较狭窄的场景顶上一般都有可以用来害死敌人的东西，比如电线啊，钢筋啊。这时候用能量鞭的蓄力攻击能非常有效地群杀敌人，值得玩家好好掌握。来到水坝上，发现没路了就用能量鞭扯掉水轮上的零件来当路。最后水坝溃堤，走投无路的情况下只能从水坝跳下去，本章结束。

ACT4-1 The only way through

城市关卡。这里有一种黄色的植物可以踢过去套在头上然后拉过来虐杀，非常有趣。注意很远的地方有狙击手，建议优先干掉。

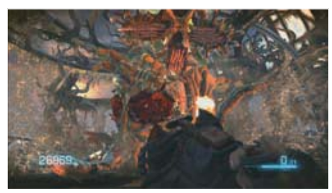
剧情后发现前进的路被封死，Trishka给了主角15秒的时间来思考怎么通过，这里需要转身抬头打掉很醒目圆球，等圆球滚下来就能开路了，当然什么也不做Trishka也会帮你的。不过亲自打下来能解开一个成就。错过的玩家可以读取存档点来完成。走过刚打通的路后是迷你BOSS战，其实就是前面的BOSS套了个马甲换了把武器。他的第一形态需要跟他绕圈打爆背上的背包，马甲打没了之后就是前面BOSS的样子了，战法也跟前面完全一样。杀死BOSS后得到新武器，另一把强到逆天的弹球枪。之后本章结束。

ACT4-2 Maneaters orefer tight spots

这里会出现一种泛绿色的植物，爆炸之后会是让队友互殴……如果一群敌人的中间夹杂了这个东西，哼哼，你懂的。上到地面看见超巨大藤蔓怪物。它居然把ISHI给吞下去了……现在的任务就变得很简单了，拯救ISHI。这里有许多食人花，如果不小心被抓住了需要连打B来摆脱。之后依然是万年不变的迷你BOSS战，如果想省事的话，用狙击枪打头就能在一个弹匣内无伤解决。

来到最上层，这里有相当数量的球形植物和食人花，踹一个植物给食人花吃就能解开一个成就。通过一个走廊后，迎来了本作第一场传统意义上的BOSS战！太感动了！

这个BOSS是吞掉ISHI的巨型植物！首先需要打它一下才能激活它。它的血量显示有两行，一般情况下是长长的一条，当血量槽被打空后会出现5处弱点并在血量槽下用5个红色格子表示打掉一个消失一格。在第一形态给予它一定伤害后会出现红色的脓包，打爆5个进入第二形态；第二形态是BOSS跑到天花板上贴住，同样给予一定伤害后BOSS掉到地面，露出5处触手，全部打掉后进入第三形态；BOSS同样贴在天花板上，但是颈部出现红色弱点，把子弹都发泄到它的脖子上吧！这场战斗不要离BOSS太近，否则会被拖上去。周围都有弹药补给，所以不用担心子弹不够。



ACT4-3 Itchin' to crumble

本章一开始就是试玩版的场景——一座被毁灭的城市。接下来连续的战斗压力也不是很大，多利用场景的物品杀敌能起到事半功倍的功效。配合几乎不间断的热血音乐，这一段非常爽快！到后半段会有拿着机枪的迷你BOSS，在经历过刚才的植物BOSS后它显得太EASY了。接着会触发大楼崩坏的剧情，需要在限定时间内跑到电梯处，在逃跑过程中会有杂兵干扰，滑铲过去就行了。逃出大楼本章结束。不过逃跑过程中杀死途中全部的敌人能解开一个成就。

ACT5-1 Crash resistant

开始不久的户外场景有一大段战斗，主要敌人是戴着骷髅面具手拿散弹枪的壮汉，他会主动过来把你踹开。对付他也不难，能抓能踹能铲（简称“三能”）。接着久违的飞机再次登场了，还是推荐用能量鞭直接扯下来。之后又会从来时的路上刷出不少敌人，其中还有一个拿着弹球枪的迷你BOSS。这里要重点说下这把弹球枪，绝对是杀敌利器，蓄力攻击是子弹在原地不停地弹，敌人越多弹得越欢，只要放置在敌人冲过来的必经之路上，就慢慢欣赏敌人分尸的好戏吧。清理完敌人坐上轻轨。在行进过程中会有敌人跳上来骚扰，之后轻轨坠落，本章结束。



ACT5-2 How do we solve that?

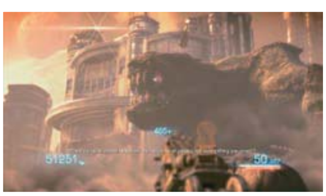
本章一开始就有新怪物登场，不管外型还是动作都和“《战争机器》系列”的女兽人非常神似，只是小了几号。它们的速度非常快，被围住就只能说拜拜，不小心被围最好使用滑铲。他们身上有红色的脓包，那就是他们的弱点，打爆即可。千万要注意一点，虽然他们能抓能踹能铲（三能），但是除了用能量鞭其他两种方式都不会像其他敌人一样在空中有子弹时间。这里推荐使用前文提到的弹球枪，绝对是秒杀他们的利器！或者利用场景左侧那狭小的空间来慢慢磨。杀光后进入旁边的房间，这里有个不停闭合的门，需要看准时机滑铲进去，里面又是讨厌的兽人，推荐在右边的小房间里面躲着，然后在面前扔一个蓄力弹球，一劳永逸。后面直升机坠毁后，出现更多兽人，直接全部踹过去绞死。清理完后出现巨型兽人，先把子弹倾泻到它身上，等它蹲地上休息时，用滑铲踹它，两次之后就能把它踹过去绞死，非常血腥，之后本章结束。

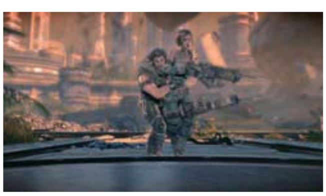


ACT5-3 I see we're all a bit upset

开始没多久就出现剧情，之后ISHI离队。通过黑暗的下水道后来到有一个绿色大池子的房间，这时巨型兽人再次出现，扔个蓄力弹球过去，就看他怎么掉池子里吧。上了地面会出现快杂兵向的弹球迷你BOSS。清理完这些后，这个城市也在巨型怪兽的“协助”下开始慢慢往下陷。这里的敌人还是兽人，杀敌利器依然是弹球枪。之后出现华丽震撼的剧情过场，巨型BOSS怪兽闪亮登场。

上了顶楼看见ISHI也在战斗，操控直升机上的机枪进行杀敌。BOSS的弱点在后脑勺，当出现提示攻击画面时才有攻击判定。连续攻击三轮后进入剧情，Trishka被推下高楼，生死未卜，将军加入。





ACT6-1 Daddy'll get you out

本章场景中有许多电束，不小心挨一下就直接红血，如果这时候有敌人攻击的话会直接挂掉。。本章会有拿着电钻枪的迷你BOSS，打法和前面两种BOSS的方法一样，注意找好掩护就是了，杀死BOSS后得到电钻枪。之后的敌人都比较多，能量鞭蓄力攻击能省事不少。

之后在一个大厅里面发生很激烈的战斗，许多拿散弹枪的勇士都会冲过来踹你，要时刻注意你的周围。另外如果几个敌人刚好处于电线的下方，用能量鞭的蓄力攻击能一次解决他们。这里掩体众多，如果找不到哪里还有敌人，可以用狙击枪找一下。清理完后开启电梯，一次性来俩迷你BOSS，好家伙！扔个蓄力弹球，然后再不停地用普通弹球攻击，BOSS们根本就出不来。下了电梯来到地下停车场，本章结束。

ACT6-2 Bad trouble a knockin'

一开始就掉到了有毒的河里，这里除了赶紧往岸上跑没别的事儿了。之后的场景有大量的兽人来袭，引爆场景中的爆炸桶不仅快捷方便而且能节约子弹。剧情后会遇到在高处的狙击手，如果身上刚好没带狙击枪也不用着急，这里就有一个补给站。之后和将军汇合一起前进。

继续往下前进，这时会碰到一种新的敌人，很像《异性》里面的怪物，打爆后有腐蚀性液体喷出，难道还真是？！这怪物在主角一行人往上升的途中破坏升降梯，这里是一个难点。首先占位要选在升降梯架的中央位置，这样能两边的怪物都能照顾得到，最开始用提供的机关枪扫射，提示快没电源的时候马上换枪，因为等到完全没电时扔掉还需要一点时间。接着用能量鞭的蓄力攻击，位置尽量往上一点，这样能直接杀死一波，非常好用！到顶层后需要立刻往前跑，然后滑铲出去。之后到户外，上滑索，本章结束。

ACT7-1 That thing is leaving without us

跟着Trishka走，来到地面后开始战斗，敌人配备算是集大成，除了兽人差不多都登场了。结束第一场战斗后再往下会分别有三个拿不同武器的迷你BOSS登场，打法同上，不难。

接下来是有楼梯房间，这里是个难点。因为三种迷你BOSS依然会登场，而且杂兵数量众多，建议躲到楼梯后面的空间里，在外面扔个蓄力弹球就躲进来，弹球消失了再出去扔一个，杂兵还是多利用场景中的钢筋来虐杀，省事省力。这个打法虽然猥琐但是很保守也很安全。结束战斗后从左下角的门前进。

从行李分流中心爬出来，继续向前会触发剧情，一路向前冲，尽量无视路上的敌人，跑到两辆吉普车的地方发生爆炸。醒来后继续向前，快接近的时候用能量鞭把飞机的跳板拉下来。本章结束。如果在追飞机的路上顺带把敌人也清光了，恭喜你，成就也解锁了。

ACT7-2 I don't hold you accountable

本章的敌人就是序章中的士兵。他们会蓄力攻击，挨两发就能见上帝了。不过他们仍然“三能”，所以压力不是很大。之后Trishka号称要帮我们开门而离队。继续前进，能量鞭蓄力攻击依然很凑效，再加之路上能捡到不少机关枪，因此这里不难。抵挡住几波士兵的进攻后，打开最后一道门，迎来剧情。被ISHI扼住脖子的时候要连打B。接下来要用QTE的方式来攻击最终BOSS。剧情后BOSS把两人抛出飞船。

两人醒来后继续前进，还是要注意士兵的蓄力攻击。一直往上跑，到了飞船后会有倒计时，要在限定时间内到达发射舱，在去发射舱的路上清理完所有敌人也能得到相应的成就。冲到发射舱面前时你会看到一个士兵正在里面钻，迅速给他拽出来，钻进去，发生大段剧情。游戏结束。



收集

本作也有收集要素，分别是收集Newsbot和Electroflies Swarm（打碎和喝掉20瓶酒在流程攻略中已经注明解法）。两种收集品大多数都在剧情中的必经之路上，因此细心点的玩家一周目差不多就能收集完毕。

Newsbot（总共28个）

ACT2-1	
1	在一个玻璃围栏的旁边，机器人前面是一个需要蹲着才能通过的道路。
2	路边有个"NIGHT CLUB"的招牌，旁边就有个机器人。
3	有个楼梯的房间出去，在河边有个机器人。

ACT2-2	
1	一开始往前走就能看到，不可能错过。

ACT3-1	
1	有狙击手的场景中，靠右边。
2	第二次遇到多名狙击手的场景，杀掉后过桥，在左边的房间里面有机器人。房间正对着一个名叫"Harbor Master"的建筑。
3	快到关底时，一个有水帘的房间里面。

ACT3-2	
1	Trishka加入后上楼到达有绿色发光植物的房间，外面是敌人在混战，从房间的右边出去，就能看到机器人。
2	接上面的场景，就在战斗的场景中，不容易错过。
3	电梯上，必然不会错过。

ACT4-1	
1	地上有一条长长的血迹，前面有一个补给站，左边就是机器人。
2	从用圆球打开大的门进去，左边的帐篷里面，帐篷外面有个能量碑。

ACT4-2	
1	有一个雕像的广场的左边角落，找不到的话就根据机器人的声音找，不难。
2	遇到直升机轰炸的地方。
3	连续上坡的场景，上了两个坡后往左走，机器人躺在地上。

ACT4-3	
1	需要滑下去的场景，先别急着下去，往左边走，里面的房间躺着机器人。
2	一直往前走，然后掉落到下一层，就能看到机器人，不可能错过。

ACT5-1	
1	路上必定会遇到的，在一个上面有发光招牌的门前面。
2	有缆车的场景，有一个需要蹲着才能到达的场景，机器人就在那里。

ACT5-2	
1	杀死兽人后进入一个房间，里面有个能量碑，机器人也在那里。

ACT5-3	
1	和Trishka从下面爬上来后往前走就能看到，不可能错过。
2	一个需要主角打开的门那里，同样不可能错过。

ACT6-1	
1	下楼梯的场景，沿着楼梯往下走就能看到，想错过都不行。
2	下楼后到达一个大厅，大厅外面都是闪电包围着，机器人就在大厅里，除非你是看着天花板走路，否则没有错过的理由。
3	这个有难度，到达地下后，有一个需要主角打开的铁门处，站在这里往左后方看就能找到机器人了。当然如果跟随同伴的行走路线，仔细点也不难发现的。

ACT7-1	
1	需要翻越几个障碍的地方，必然会看到的。因为同伴走得很快，会在机器人那里等你的。
2	和同伴分开后，自己在第二层，有一个房间上面有个蓝色的圆形招牌，机器人就在下面等你。

ACT7-2	
1	有一扇坏掉的门，旁边有两根灯管，机器人就在后面躺着。

Electroflies Swarm（总共21个）

ACT2-1	
1	一段斜坡下来后有一段需要翻越的树枝挡住了去路，小虫们就在左边。
2	继续往前在河边的下坡处，对面是红色房顶的屋子。往下面看就能发现小虫们。
3	经过一个天花板上有凌乱的电线的楼梯后出门，在面前的建筑的左上方，千万别漏掉啦。
4	在河边的机器人处，小虫们在树枝旁边飞舞，不应该错过。
5	打完BOSS后，有个超巨大的怪物头像，上面写着"MONSTER DOME"，小虫们就在旁边飞舞。

ACT3-1	
1	刚看到水坝后，贴着道路的右侧行走，在快到能量碑的时候往外看，小虫们就在上方。
2	一个有两个停泊船只的码头的场景，前面一个断掉的码头那里就是小虫们。
3	快到关底时，一个有水帘的房间，里面是机器人，外面就是小虫们。

ACT3-2	
1	一开始中了敌人的埋伏后，战斗完毕，出去是条河，这里需要主角启动机关来过河，站在机关那里往对面看就行了。
2	这个场景中有机器人，在跟着同伴往下走之前往左上方看看，小虫子就在那里，小心别错过。

ACT4-1	
1	第一次遇到食人花的场景，在靠左的路边上，具体位置是左边一个有圆圈房顶的那里。

ACT4-2	
1	从里面有棵大植物的拱形建筑（房顶坏了）出来，面前是一个下坡，先别下去，往右看，小虫们就在花坛上方盘旋。
2	继续往前走，到一个有补给站的地方，左边是一个星系模型，再往左看就能看到小虫们了。
3	关底往上爬几个连续的大坡，这个场景还有机器人。爬上第三个斜坡后会发现右面的斜坡被仙人树给毁了，小虫们就在那里，左边有个圆球形油桶，打爆即可全灭它们。
4	到达最上层，大厅里面充满了食人花，通过后往左走是打BOSS，往右看就能发现小虫们。

ACT4-3	
1	在"CLIFFSIDE HOTEL"的招牌右边就是。

ACT5-1	
1	也是在缆车处，具体请参考机器人的位置，走上桥往右边看就能看到。

ACT6-2	
1	将军跌下去后坐列车到对面，然后回身往池子下面看，就能看到。这里容易错过。

ACT5-2	
1	杀死兽人后进门，里面有个机器人和补给站，左边的吧台是能进去的，最里面有个可以踹开的铁门，小虫们就藏在里面。

ACT7-1	
1	这个位置不好描述，是从建筑里面出来，往右是一个楼梯，站在楼梯上平时前方就能看到。反正是在必经之路上，不可能错过。
2	爬出通道后前面是三个可乐的广告牌，往左看就能见到小虫们了。

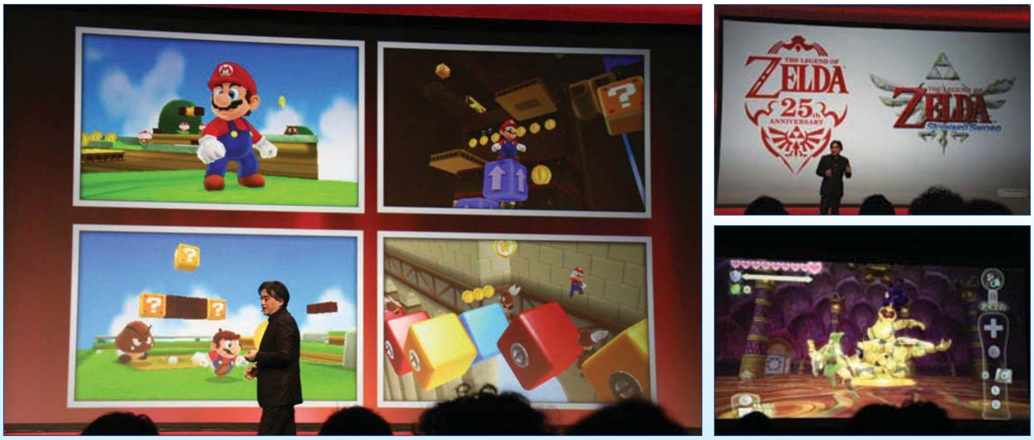
成就／奖杯列表

成就/奖杯	点数/奖杯	说明
Weed Killer	15/铜	收拾好后院
Minced Meat	15/铜	干掉商场里最大的顾客
Grilled Meat	15/铜	用电炉准备一顿丰盛大餐
Size Matters	15/铜	使用你最大号的武器
Damsel in Distress	15/铜	拯救公主
Destroyer of Worlds	15/铜	制造巨大的破坏
Disco Inferno	10/铜	在不离开城市郊区的舞台的情况下杀光所有敌人
Chop-Chopper	30/铜	在公园的直升机里面杀死敌人
Red Barrels	10/铜	在直升机上炸毁屋顶上所有的红色燃料桶
Armed and dangerous	15/铜	成长中所面对的再一次背叛
Stowaway	15/铜	搭一次便车
Pointless	10/铜	在找到第一个补给站之前就完成了至少10次爆头
All Bow To Heavy Metal	15/铜	打掉悬在半空的火车来阻止巨型怪兽
Blood Symphony	50/金	以VERY HARD难度完成单人模式
Major Malfunction	10/铜	在单人模式中摧毁一半的新闻机器人
Total Malfunction	20/银	在单人模式中摧毁所有的新闻机器人
Destructive Beat	20/铜	以VERY EASY或者EASY难度完成单人模式
Violent Melody	30/铜	以NORMAL难度完成单人模式
Brutal Chorus	40/银	以HARD难度完成单人模式
Straight Edge	10/铜	在单人模式中打碎至少20瓶酒
Fits Like a Glove	15/铜	与你的新交的好朋友见面
Patched Up	15/铜	给你的能量鞭升一次级
Insecticide	10/铜	杀死一半蓝色小虫群
Pest Control	20/银	杀死全部蓝色小虫群
Space Pirate	10/铜	在单人模式中喝掉至少20瓶酒
Old School	15/铜	不使用任何杀人技巧来完成一局回声模式
Enforcer	20/金	在一局回声模式中至少获得15000分
Star struck	10/铜	在回声模式中取得10个地图的三星评价
Bounty Hunter	20/铜	在回声模式中的总得分至少达到75000分
Guerrilla Tactics	10/铜	在一局回声模式中至少使用25种不同杀人技巧
Halfway There	15/铜	在回声模式中获得至少21个星（也就是7关三星评价）
Team Player	10/铜	在多人模式中完成200次"队伍挑战"
Final Echo	40/铜	在多人模式中等级达到65级
Environment Master	20/铜	在多人模式中完成所有的环境杀人技巧
Hoarder	40/金	在回声模式中的总得分至少达到150000分
Like A Boss	5/铜	在多人模式中杀掉一个迷你BOSS
Anarchy Master	30/铜	在多人模式中队伍的累积得分至少达到50000分
Supernova	40/银	回声模式前14个关卡都获得三星评价
Om Nom Nom!	10/铜	把一个黄色球状植物踢给食人花吃掉
Wannabe	10/铜	在单人模式中完成10次不同的技巧杀人
Somebody	20/铜	在单人模式中完成25%的技巧杀人
No man Left Behind	20/铜	当从建筑物里逃出来时杀光沿途的敌人
I might be late	20/铜	冲上飞机的跳板的路上顺便杀光沿途的敌人
Just one last thing	20/铜	进入逃生舱之前杀光沿途的敌人
Master of Disaster	20/铜	在一次技巧杀人中获得2000分或者更高
Rememberance	10/铜	在回声模式中完成三局不同的关卡
Shooting Star	10/铜	在前十四关中每关至少获得一星评价
Big Cheese	30/铜	在单人模式中完成50%的技巧杀人
Celebrity	40/铜	在单人模式中完成75%的技巧杀人
Golden Idol	50/金	在单人模式中完成所有的技巧杀人
Dead Echo	-/白金	取得所有奖杯

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM
INTERVIEW
GAME NEWS STATION
栏目主持：星夜

岩田聪登台GDC，3DS版《超级马里奥》公开



2011游戏开发者大会召开，3DS成焦点，多项重要计划公布

3月2日，任天堂社长岩田聪在旧金山举办的游戏开发者大会(GDC)期间进行了基调演讲，这是本届GDC的最大看点。在基调演讲中，岩田聪宣布3DS将从今年夏季开始开通Netflix在线视频点播服务，用户可以直接在线观看Netflix的影视节目。

美国任天堂总裁雷吉透露，目前任天堂正在与好莱坞的电影公司合作，通过3DS发布新电影的3D预告片。任天堂还将在3DS上开通视频短片服务，大量发布幽默短片、音乐电视等内容。今后3DS还将拥有录制3D视频的功能。为了促进3DS的无线网络应用，任天堂将会与美国AT&T公司合作，在全美设置1万个Wi-Fi无线上网热点，覆盖酒店、餐馆、咖啡厅、机场等公共场所。任天堂为3DS打造的网络商城叫做Nintendo eShop，其中包含现有的DSiWare、GB、GBC、Game Gear和PC-E等主机的经典游戏，还会有任天堂经典游戏的3D化重制版。eShop将会在5月份的固件更新后开通，包含网页浏览器，还可以将NDSi的内容转移到3DS。

岩田聪基调演讲的最大看点是首次公布了3DS的《超级马里奥》新作。本作是由《超级马里奥银河》的团队开发，现场仅进行了简单介绍，并表示将会在今年E3展期间公布详情。从现场大屏幕上公布的几张游戏图片来看，游戏中将会处处突出3D主题，还能看到马里奥以不戴帽子的形象出现。

现场还打出了《塞尔达传说》25周年的LOGO，预示着今年任天堂将会有一系列的《塞尔达》庆祝计划。首先是3DS的《塞尔达传说 时之笛3D》确定将于6月份在北美发售。Wii的《塞尔达传说 天空之剑》在现场公布了最新影像，根据任天堂此前的说法，本作将会在《时之笛3D》之后发售，预计很有可能是今年秋季。

《诅咒之影》3月上市，蚱蜢新作登场



三大名制作人联合打造恐怖新作即将到来

在游戏开发者大会期间，蚱蜢工作室的须田刚一介绍了他的最新作《诅咒之影》。这款由须田刚一与三上真司、山冈晃等恐怖游戏巨匠合作的动作冒险游戏确定将于6月7日发售，PS3和X360版同步推出。

须田刚一表示，《诅咒之影》的主要灵感来自"电影鬼才"昆廷·塔伦蒂诺于2007年推出的《刑房》(Grind House)，将光明与黑暗的元素充分融入到游戏系统，他声称这种创新的游戏系统"将永远改变玩家对解谜、战斗和动作的认识"。

此外，须田刚一透露蚱蜢工作室将会在3月30日举办新闻发布会，公开他们的另外一款新作，该作很可能是"《英雄不再》系列"最新作品，对应平台可能是iOS。

DIGEST 本期大事记

02.18 日本AOU2011街机展举办，本届展会的亮点是3D街机游戏与格斗游戏。

02.25 SCE美国分公司宣布PSP从2月27日开始降价40美元。

02.26 3DS于日本首发，首批发货量40万台，两日内实际销量37万1326台。任天堂供货充足，并未出现大规模缺货。

02.28 欧洲海关宣布已扣留数万台运往荷兰的PS3。由于LG赢得专利侵权案初步胜利，PS3正面临在欧洲被禁售的危机。

02.28 历时5天的2011游戏开发者大会在旧金山举办。

03.02 岩田聪于游戏开发者大会期间发表基调演讲，公布了3DS的《超级马里奥》新作，并公布3DS影视点播服务。

03.02 苹果公司公布性能大幅提升、最低售价仅499美元的iPad2，iPad价格即日起大幅下调千元人民币。

PS3宣传新口号：绝无仅有！

SCE每隔几年就会为其游戏机制定一个新的宣传主题，几年前随着薄版PS3的推出，SCE打出了"It Only Does Everything"的口号，突出宣传其无所不能的娱乐功能。今年，SCE又打出了新口号——"Only On PlayStation"，着重宣传PS3丰富的独占游戏。SCE品牌经理Scott McCarthy表示，之前的口号突出的是硬件，而这次突出的是软件，尤其强调2011年PS3将会拥有最强大、最丰富的独占大作。他说："今年我们将拥有历史上最强的游戏阵容。"



我相信价格应该是 29800 日元，但是希望索尼考虑到还有 3DS 这个对手，从而将价格控制到 2 万日元的范围。



在日本的游戏业界巨头中，Level-5 的日野晃博对 NGP 估价最低。他对 NGP 的评论中能明显感觉到兴趣不足，难怪 Level-5 要开发一大堆 3DS 游戏了。

业界声音

微软将发布Kinect开发工具包

Kinect 发售后不久，就有黑客将其破解，使其能在 PC 上使用，以此为基础，众多黑客们开发出多种多样有趣的 Kinect 程序，甚至利用其探测功能制作出硬件。最初，微软对这些黑客持打压态度，准备将他们告上法庭，但是后来发现这些黑客们释放了 Kinect 的创意潜能，使其更具魅力，因此开始对黑客们提供支持。

最近微软宣布将会在春季期间发布官方的 Kinect 开发工具包，欢迎黑客们免费使用。该工具包将会有更高级的功能，让黑客们开发出更加有趣而强大的 Kinect 程序。不过微软规定黑客们开发的 Kinect 程序不能用于商业用途，只能向公众免费发布。如果有特别出色的作品，微软会考虑购买其知识产权，将其作为零售游戏发行。



3DS首发销售37万，货源迅速补充



■秋叶原 Yodobashi Camera 的首发队伍规模应该是最庞大的，1000 人的长龙将整座楼围了一圈。



■3DS 首发两日内，这种紧急到货的告示十分常见。



■深夜的 Yodobashi Camera 秋叶原店外。



■3DS 的排队人群中，也出现了在父母的陪伴下通宵排队的小朋友。



■LABI 新宿店外排队人群蔚为壮观。

多数零售店首发基本售罄，货源充足，未现大规模缺货

2 月 26 日 3DS 于日本首发。据《日本经济新闻》报道，3DS 的日本首批发货量为 40 万台，在多数零售店里都基本售罄。任天堂将按原定计划在 3 月 31 日之前追加发货 110 万台。

在首发当日，东京各地出现了预料之中的排队人龙，不过以往的排队热门连锁店 Bic Camera 这次采取了纯预订方式，因此首发当天显得较为冷清。而另一个排队大户 Yodobashi Camera 再次成为排队者们的首选。

Yodobashi Camera 秋叶原店从 2 月 25 日午夜起就已经有 200 人的队伍，到了上午 7 点 45 分，已发展成五六百人的规模。到首发之时，该店的排队规模超过了 1000 人，而在此之前，该店已通过订购方式预售了 1000 台 3DS。到 9 点 30 分，店长宣布首批到货已全部售罄。

有一些零售商为了赚人气，并未事先接受订购，所有首批到货都是在首发当天店头直销，所以也出现大规模排队者。例如 LABI 新宿店清晨 6 点就有 400 多人的队伍，到队伍人数超过 600 人时，店家的整理券派发完毕，摆出了停止排队的告示。可能是店家发现还可以紧急补货，于是又派发了一批整理券，队伍规模总共达到 900 人。

从各店的情况来看，本次 3DS 首发的货源非常充足，不少商家都是在首发当天将首批到货全部卖完之后，很快就摆出新品紧急到货的告示。

据 Enterbrain 统计，3DS 首发两日的实际销量为 37 万 1326 台。最畅销的游戏是 Level-5 的《莱顿教授与奇迹之假面》，销量为 11 万 7598 套。

日本AOU2011街机展举办，3D新产品引人注目









格斗游戏再度流行，世嘉公开首台裸眼3D街机游戏

日本娱乐设施营业者协会联合会主办的“AOU2011 街机展”于 2 月 18～19 日期间在幕张会展中心举办。与往届展会一样，世嘉、Konami、Taito、NBGI 等街机业主要厂商表现活跃，今年的一个新亮点是街机业也开始与时俱进地迈入 3D 时代，世嘉甚至公布了一款裸眼 3D 街机游戏。此外今年格斗游戏再度流行，各主要展商都有格斗大作展出。

世嘉向来是街机行业的新技术先锋，这次世嘉公布的裸眼 3D 街机游戏叫做《Let's GO ISLAND 3D》，这是世嘉的光枪射击游戏“《Let's GO JUNGLE！》系列”最新作，使用 52 英寸大型裸眼 3D 屏幕，顾客可以坐在街机筐体中的椅子上玩，面向的是情侣顾客，在游戏结束时将会出现一个衡量情侣之间“相性”的数值。因为是坐在椅子上，玩者的眼睛与屏幕的距离和角度不会有很大的变化，因此可以呈现出较为理想的裸眼 3D 视觉效果。考虑到一些顾客会有 3D 眩晕症，所以也准备了 2D/3D 切换键。

携《铁拳 TT2》参展的 NBGI 也是会场的焦点，现场提供了 12 台试玩机，可以选择的角色有 41 名。现场还举办了该作的舞台活动。此外 NBGI 也展出了一款 3D 街机游戏《Maximum Heat 3D MAX》，这是一款赛车游戏，玩家要对着座位前的一副固定的 3D 眼镜进行游戏。

任天堂时雨殿引入3DS?

“时雨殿”是由前任天堂社长山内溥出资、宫本茂设计的一个博物馆，位于京都郊野的群山之中。由于山内溥热爱古诗词，因此用 21 亿日元的个人资本建造了这么一座以现代化设备呈现《百人一首》古诗词选集魅力的博物馆。最近时雨殿官方宣布从今年 4 月起闭馆，工作人员表示此次闭馆是为了进行修缮以及更新设备，外界推测时雨殿可能会引入 3DS。



索尼将开拍《鬼泣》电影版

2002 年，索尼旗下电影公司 Screen Gems 推出了电影版《生化危机》。之后电影版的“《生化危机》系列”成为最成功的游戏电影之一，总票房超过 5.8 亿美元，Capcom 与索尼之间在电影方面建立了良好的合作关系。据美国《综艺》杂志报道，Capcom 的另一个重要游戏系列《鬼泣》也将交给索尼拍摄电影版。

电影版《鬼泣》也将通过索尼的 Screen Gems 发行，目前已聘请了剧本作家 Kyle Ward 负责写剧本，正在拍摄的电影版《夺命双雄》也是由他负责剧本。

PS3 Dual View 技术现身

去年曾有一项索尼的神奇 3D 技术专利出现在网上——利用 3D 电视在奇偶帧输出不同画面的原理，将双人游戏时两个玩家对应的画面帧交叉呈现在屏幕上，再通过快门式 3D 眼镜让玩家看到不同的画面，这样两个玩家就可以对着同一部电视玩双人游戏，无需采用分屏方式。最近这种“Dual View 3D”模式正式公开，SCEE 在伦敦举办的一个活动中对其进行了演示，两个玩家对着同一台 3D 电视玩起了《杀戮地带 3》的双人模式。



iPad2性价比更高，3月11日起上市



轻薄化iPad2性能大幅提升价格更优，iPad降价千元

3 月 2 日，当游戏业的目光聚焦在旧金山的游戏开发者大会之时，全世界更加关注的发布会却是在 GDC 场馆附近举办的苹果发布会。万众瞩目的 iPad2 在此次发布会上正式公布，而坊间传闻健康状况恶化的史蒂夫 · 乔布斯也在发布会上亮相。iPad2 确定将于 3 月 11 日发售，Wi-Fi 版 16G/32G/64G 售价分别为 499/599/699 美元，3G+Wi-Fi 的 16G/32G/64G 售价分别为 629/729/829 美元。由于 iPad2 的公布，iPad 从即日起大幅降价，据苹果香港官网显示，目前 iPad 16GB Wi-Fi 版最低售价已降至 2988 港币（约人民币 2520 元）。

iPad2 将会比上一代薄 33%，重量也减轻了 15%。用乔布斯的话说，“它薄到让你觉得能飘起来”。iPad2 的屏幕尺寸与解析度与 iPad 相同，但是性能大大提升，使用了双核 A5 处理器，图形处理能力最大可达到 iPad 的 9 倍，而电池续航时间仍然能保持 10 小时之久。iPad2 将推出黑色与白色两种。

iPad2 最主要的新增配置是增加了前后摄像头，前置摄像头是 VGA 摄像头，用于进行 FaceTime 视频通话。背部摄像头可以拍摄 720p 的高清视频。还有一个不得不提的新功能是增加了视频输出，通过专用的 HDMI 转接器（零售价为 39 美元），可以将 iPad2 上播放的高清视频与游戏画面输出到高清电视上。所以，从某种程度上说，iPad2 也具备了成为“家用机”的功能。

NBGI公布NDS新作《财宝报告 机械遗产》



《莱顿教授》催热解谜类游戏，NBGI也来参一脚

因为“《莱顿教授》系列”的大成功，各种模仿之作纷纷诞生。继 Konami 的“罗特列克博士”之后，NBGI 也公布了一款与之类似的解谜游戏，叫做《财宝报告 机械遗产》，对应平台为 NDS。本作有相当豪华的制作阵容，音乐制作人是光田康典，剧本则是《428》的作者北岛行德。游戏预定于 5 月 20 日发售。

故事围绕某富豪留下的遗产，只要能解开他留下的谜题，就能找到宝藏。报社记者 John Evans 接受了寻宝的挑战，与他一起展开寻宝之旅的还有新手摄影师 Emily Smith，以及神秘少年 Nino 和他的狗 Poochie。本作分为故事、调查和解谜三大部分。本作的谜题是为成年人准备的，有不少动画片段用于演绎故事情节。调查部分要用触控笔点击可疑的地方，收集线索、破解机关以解开谜题。不少机关谜题就像考验脑力的成人玩具。

INFO 新闻短波

《神偷 4》屏摄图公开

最近在 Eidos 官方网站上出现了《神偷 4》的首张屏摄图，似乎是工作人员游戏测试时拍摄的，据称本作即将正式公开。



《GT 赛车 5》出货超 600 万

SCE 于 2 月 22 日宣布，《GT 赛车 5》全球出货量已经达到 637 万套，成为首款突破 600 万套的 SCE 第一方 PS3 游戏。目前“《GT 赛车》系列”全球累计出货量已经超过 6300 万套。

《忍者龙剑传 III》试玩版

Team Ninja 最近公布了《忍者龙剑传 III》的预告片，同时表示将会在今年 E3 展期间提供该作的试玩版，而 3DS 版《忍者龙剑传》正处于规划状态，将应用 3DS 版《死或生 次元》的技术与经验。



女性向的《战国无双》

Koei 最近透露，“《战国无双》系列”的女性玩家比例将近 40%，每年情人节 Koei 都会收到女性玩家寄来的巧克力，她们写的收件人就是她们喜欢的武将。

《真实犯罪 龙头》开发商裁员

不久前 Activision Blizzard 宣布取消以香港为背景的《GTA》式游戏《真实犯罪 龙头》，因为该作的取消，开发商 United Front Games 不得不进行大裁员，至少已经有 20 多人离职。

德国 PS3 黑客被逮捕

近日德国警方在索尼代表人员的协助下，对黑客“graf_chokolo”进行了搜捕，扣留了他的电脑与 PS3，作为今后法律诉讼时的证物。该黑客企图破解 PS3 使其运行 Linux 系统，并成功将其作品上传到网上。

希望可以制作一款把它（NGP）的性能完全发挥出来的 RPG，而且利用 3G 功能，对应网络。



Square Enix 的北濑佳范表示希望为 NGP 开发一款画面强悍的 RPG，他表示不管 NGP 多贵他都会买一台，但是考虑到销量，最好要比 PS3 便宜。

业界声音

新闻资讯 游戏情报站

INFO

新闻短波

松下网游掌机取消

去年10月，松下公司公布了一款名为“Jungle”的新掌机，该设备相当于一台小型笔记本电脑，带有键盘和触控板，也有手柄式按键，可用于玩网络游戏。这款所有人都不看好的掌机如今被松下正式取消。在3月1日发布的声明中，松下表示“因为市场环境与我们战略方向的变化，我们决定终止开发该产品”。



《战争机器3》为《光环》开路？

微软宣布《战争机器3》确定将于2011年9月20日发售。之前两作发售日都是定在11月份，也就是全年最重要的发售档期。有消息称，之所以定在9月发售，是为了将11月的档期留给《光环》一代的重制版，之前已有传闻称微软正使用《光环 致远星》的引擎制作《光环》重制版。

《异说FF》续作计划

野村哲也日前透露，《异说 最终幻想》不会再有直接的续作，不过未来该系列可能会以另外一种形态或者游戏类型出现。

PS3防盗版新机型？

最近有报道称，索尼将会推出PS3的新机型，其体积将会进一步缩小，搭载300GB硬盘，定价为186.99英镑。除了刺激市场需求外，这次推出新机型的另一个重要目的是为了防止盗版。

《海豹突击队4》超级豪华版

SCE宣布《海豹突击队4》将于4月19日发售，同时将会推出一款售价150美元的豪华版，其中包含一个Move控制器，一个导航手柄以及一个PS Eye摄制器，此外还包含了Move的枪托，以及一个模仿机关枪形状的盒子，用来收纳Move与另一个手柄。



能够2.5万日元当然最好，但是3万日元就已经够让人震惊的了。



《梦幻之星 携带版2》制作人酒井智史表示，NGP成本肯定很高，如何收回成本才是当务之急，以NGP的性能，3万日元就可以说是令人震惊的便宜价格了。

业界声音

LG获胜，欧洲海关扣留数万台PS3



专利侵权案索尼败诉，PS3被欧洲大陆挡在门外

上期本刊报道了韩国LG公司起诉索尼，以侵犯其知识产权为由要求禁售PS3与BRAVIA电视。虽然在美国方面，国际贸易委员会尚未公布此案的结果，但在欧洲LG已经取得初步胜利，PS3目前正面临在欧洲被禁止进口的危机。

2月28日，欧洲海关宣布其在数日前扣留了数万台运往荷兰的PS3，理由是LG取得了针对索尼的专利诉讼案的初步胜利，并获得法院的暂时禁令。由海牙民事法庭颁布的禁令将运往英国与欧洲其他地区的PS3扣留十天以上。如果扣留期限进一步延长，PS3将会在欧洲各地的商店货架上消失。通常SCE为欧洲地区准备的PS3存货量可以卖两三个星期，但是如果在这段时间内无法得到货源补充，PS3将在整个欧洲全面断货。

按照正常情况，SCE每周运往欧洲的PS3数量为10万台左右，扣留两周就意味着将会有20万台主机无法出货，将给索尼造成重大损失。索尼可以上诉欧洲专利局要求取消禁令，而LG也可以要求该局延长禁令，甚至可以要求将扣留的PS3销毁，不过获得批准的可能性微乎其微。

LG指出PS3侵犯了他们的多项蓝光播放专利技术，此前曾要求美国国际贸易委员会完全禁止PS3在美国销售。如果侵权的事实被查证，索尼可能要向LG支付数亿英镑的赔偿金。而在更早之前，索尼曾起诉LG的智能手机侵犯其多项专利，并提出将其禁售。根据目前的局势来看，后发制人的LG这次占了上风。

荷兰鹿特丹是SCE向欧洲大陆运送PS3的两大港口之一，目前数万台PS3正堆放在鹿特丹的仓库里无法放行，而英国和德国的PS3存量已告急。欧洲是PS3最大的销售市场，对索尼来说不容有失，相信这几周内索尼将会尽一切可能让有关当局取消禁令。

阻击3DS？PSP北美降价40美元



4年来售价坚挺的PSP在3DS北美发售一个月前大降价

1月份索尼选择在欧美3DS发布会的数日之后举办NGP发布会，借此机会分散业界对3DS的关注度。而在3DS发售之前，索尼又出了一招先声夺人的对策。SCE美国分公司于2月25日宣布，PSP从2月27日开始全面降价，将价格从原来的170美元下调到130美元！

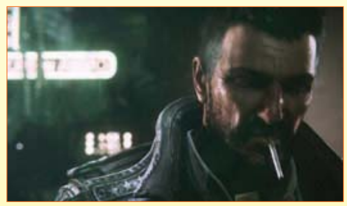
PSP可以说是这几年来售价最坚挺的游戏机。2005年PSP在北美上市时价格为250美元，2006年下调到200美元，在2007年4月，美版PSP降价到170美元。自此之后，PSP在北美就再也没有降价。即使在过去两三年的时间里，PSP北美销量急跌，索尼也没有打出降价牌，这次时隔4年的大降价无疑是对3DS即将发售的一种阻击措施。

在宣布降价的同时，索尼表示截至2010年12月末，PSP全球累计销量已经达到6780万台，其中北美地区为2300万台。

Epic Games的次世代游戏

Epic Games的“虚幻引擎”向来被认为是业界图形技术的标杆，在GDC2011期间，Epic Games再次向人们预示了未来的游戏画面形态。Epic的Mark Rein在演讲时进行了一段惊人的技术演示，它代表的就是次世代的游戏画面。这段演示的画面细节达到了无可挑剔的地步，尤其是光影极度逼真，人物的头发、皱纹等以往难以做到的细节都真正做到了照片级水准，演示中还看到抽烟男子直接变成机器人。看起来这段DEMO也许是Epic Games的下一款新作的片段。Mark Rein表示，使用“虚幻引擎”的开发商们从4月份开始就可以使用到这种新技术了，不过需要超强的电脑才跑得动。现场演示的DEMO动用了三张高端显卡。





《横行霸道V》即将公布？

Take-Two最近注册了一批十分值得关注的网站域名，其中每个域名看起来都很可能与《横行霸道》新作有关。这些域名表面上与任何游戏都没有关联，但是却非常符合“《GTA》系列”为其虚拟世界做虚拟广告的宣传作风，这些域名翻译过来有“生活入侵者”、“停止付房贷”、“为死去的梦想掏钱”等等。

《横行霸道V》即将公布的另外一个迹象是：动作捕捉演员Declan Mulvey最近表示，他刚刚为《横行霸道V》完成了一些特技动作的捕捉。《横行霸道IV》发售至今已有3年时间，算起来现在也确实到了该公布续作的时间。

如果价格低于3万日元，一定会产生巨大的冲击力。



对于NGP的价格，Capcom的竹内润也认为，3万日元绝对是令人震撼的低价。

业界声音

奈落视点



裸眼3D，你到底晕不晕？

这是一台备受期待的掌机，单单是任天堂的“新一代掌机”这个名头，都足以让这个星球的游戏玩家翘首。何况这次又有“裸眼 3D”这个噱头。所谓裸眼 3D，即是不用任何辅助设备就能向使用者呈现出 3D 效果。听上去非常让人兴奋，又让人有些担心。效果到底如何？会不会伤眼？晕不晕？我在写此文的时候犹豫了很久，我能想像无数拿到机器的玩家的激动之情，也能理解任天堂的死忠们对这台机器的热爱。不过我更想把自己的实际体会说出来，可能会有不少人微词或者断章取义地理解，但我觉得无论如何也有必要说出自己的实际体会。

我是属于晕 3DS 的人。且比较严重。

第一次拿到机器看到 3D 效果时觉得还是不错的。只需保持好距离，适当对焦，就能看见清晰自然的 3D 效果。对于一台掌机来说非常新鲜有趣。但是游戏 40 分钟之后就觉得眼睛有些累，放下机器后有比较严重的头晕目眩现象。持续了整整一个下午，到晚上 7 点多的时候终于忍不住趴在床上，闭上眼睛休息。然后不知不觉间睡了两个小时，醒来后情况有所好转。第二天由于工作需要还要测试游戏，我抱着“昨天也许是没睡好或太累了”等侥幸心理再一次玩了 10 分钟。结果还是一样，像从巨大洗衣机里爬出来一样，很不舒服。于是决定暂时告别 3DS。

以上是我的个人体验，不代表其他人，也不是对此硬件的直接评价。虽说编辑部中大部分人第一次玩都会觉得双眼频繁对焦时有些晕，但是像我这么现象严重的目前只有两个。也有几位（诸如纱迦）表示毫无压力，3D 体验非常愉快。这样看来，3DS 果然还是某种程度上“挑人”的。一部分体质与 3DS 目标人群不符（比如我）的人注定告别 3DS 或者只能关掉 3D 效果游戏了。不过大家也不用失望或者担心，如果是正在观望的朋友不妨去店里试玩一下，确认自己不会晕再入手愉快享受。毕竟目前来看眩晕现象严重的人不多。

宏观一点看，这次难免为任天堂捏把汗。即便是小部分，现在也出现了使用 3DS 后眩晕的例子。欧美和日本等地的消费者对于产品使用安全和健康问题可是极为敏感的，今后的官司和反对浪潮恐怕难以避免。也许有人会说，关掉 3D 效果玩不就好了，陀思托斯耶夫斯基他老人家都说过——“人在面对可能性时，对其视而不见是极难的”。大部分人恐怕还是忍不住开启 3D 效果，更何况软件方面如果涉及到 3D 效果相关的重要内容，就更不能一直关掉 3D 了。

总之，想体验裸眼 3D，最好还是先测测自己晕不晕。

> “3DS 已经发售，有些人出现了 3D 效果眩晕情况，有些人则表示毫无压力。为了您的健康，选择这款主机时有必要测试一下自己是否晕 3D。”



要不要3D 这是个问题

沙迦视点

去年 E3 的时候，我曾经针对 3DS 发表过如下言论：“我认为，只有一种情况会导致 3DS 失败，就是裸眼 3D 有损健康。”这席话发表于总第 254 期杂志上。话虽如此，我始终认为：有了 VB 的前车之鉴，任天堂不会再犯类似的错误。

目前看来，长时间玩 3DS 后报告眼睛有不适症状的案例是真实存在的。这是否能说明 3DS 有损健康？本人不是眼科专家，因此还不敢妄下结论，但可以肯定这绝对不是什么好事。任天堂建议玩家游戏 30 分钟后休息 10 到 15 分钟，类似建议其实从红白机时代就有了，广大玩家往往都当它是耳边风，不过现在恐怕你是不从也得从了。3DS 上肯定会有《马里奥》、《塞尔达》这样让人爱不释手的大作，如果在玩这些游戏的时候还要按点休息，想必玩家都会不厌其烦吧？

当然，从目前来看，晕 3D 还不能算是 3DS 的致命缺陷，毕竟还是有很多玩家没有类似问题，而晕 3D 的人也可以通过关掉 3D 效果来达到长时间游戏的目的。不过去掉 3D 之后的 3DS，势必又要扯出机能问题。从 2004 年 12 月到 2011 年 2 月，相对于这么漫长的时间而言，3DS 除了 3D 这一点，其他方面的进化并不大。过年的时候和几位业内朋友一起吃饭，席间谈到 3DS，其中一位说道：“我认为 3DS 最令人失望的地方在于没有采用双摇杆，这样很多游戏类型如 FPS 都没法进行。”这时另一位朋友插嘴道：“我觉得以 3DS 的机能而言，基本上告别了 FPS。”这当然只是饭桌上的玩笑话，但很明显，即使无视 NGP，3DS 在硬件设计上的不尽人意之处也是客观存在的。

在玩家中还流传着这样的观点：“不要买 3DS，等加强版出来再买。”回想任天堂的掌机历史，加强版似乎确属传统，GBA SP 和 NDSi 的进化度都令人惊艳。3DS 加强版是完全可以预见的，也许这才是真正适合所有人的好掌机？不过对于广大玩家来说，影响购机的最大因素还是游戏，如果在接下来的几个月内众多大作都会粉墨登场，又有多少人会为了一个不确定的加强版而继续忍耐呢？而对于任天堂来说，游戏这一点根本不是问题，就算 3DS 上只有任天堂自己的游戏也足够吸引人了。但这肯定不是任天堂和广大任饭想看到的局面。

> “3D 眩晕症也许将成为 3DS 的一颗定时炸弹。”

编译 九兵卫 & 阳光成员 Dicky 美编 NINA



安田哲彦
SCEA（亚洲）总裁

安田哲彦谈SCE的中国策略

2011 年 2 月 18 日，正在参加台北电玩展的 SCEA 总裁接受了媒体的采访，其间详谈了 SCE 今年的中国策略与目标。这位中国电视游戏玩家大概都认识的白发老人，1 月份刚刚前往广州参加了 SCE 与内地合作的游戏开发人才培养计划。关于 PS 系列产品进入中国内地的实质性进展，安田直言不讳地给出了肯定的答复，这让国内的游戏人甚感欣慰。SCE 重新进入大陆相信只是时间问题，并且可以预见的是，这个时间已经不会太长了。

记者：听闻今年 1 月 11 日安田先生前往了广州，能和我们说一下具体情况吗？

安田：主要是和当地政府签署一些游戏开发人才的教育备忘录。

记者：但是目前中国大陆的法律依然禁止贩卖游戏机，只是培养人才而没有销售市场岂不是毫无意义吗？

安田：我们当然想在中国有一个正规的销售环境，为了实现这一目标，我们首先打算起码能争取到特定地区的销售许可。

记者：既然中国政府表明不同意，那么特定地区的销售许可真的有可能实现吗？

安田：当然，要解决这个问题远没有那么简单，需要非常慎重。我想说的是，我们是抱着获胜的信心所以才做出这个决定的（笑）。

记者：不是以中国全境为对象，而是选择特定地区来展开销售，这么做有什么益处吗？

安田：不管是限定地区还是小规模销售，只要采用规范的方式循序渐进，我们就能把握时机进一步扩大市场。一旦市场正式开放，制定发展策略也需要大量时间与经验，这些是无法一蹴而就的。所以在此之前，我们会在政府的许可范围内先慢慢展开各种活动。

记者：那么和广州市的合作，有没有得到中国政府的许可和支持？

安田：关于游戏开发产业的人才培养与合作，当地政府是全力支持的。如果空有人才而没有市场，培养游戏开发者是毫无意义的，这一点当地政府一定也理解。所以，解禁电视游戏市场的呼声，就能通过地方政府传达到上层相关部门，这是我们愿意看到的。

很多事情需要一步步去做，太过于张扬步子迈大了就会出问题，所以需要“匍匐前进”。此前 1 月 11 日的广州之行虽然有小范围报道，但实际上我们并没有通知媒体前来采访，也没有向外放风，当下我们需要保持低调。

记者：提到销售形态，当年 SONY 曾经在中国设立过一个 PlayStation Company 的机构，这次进入中国市场会采取类似的形式吗？

安田：完全不一样。以前 SCE 也好 SONY 也好，对中国内地市场不太了解就贸然深入，我只不过是扮演了一个收拾残局的角色。在这过程中我一直都提醒自己，今后绝对不要再犯同样的错误。当年中国分公司的员工们没有做错什么，我们却不得不解散整个游戏部门，我不会再让这些不愉快的回忆重蹈覆辙。

记者：您对中国内地的电视游戏市场怎么看？

安田：我认为中国内地的游戏消费市场其实大致和日本差不多。虽说有 13 亿人，但如果有一成左右能成为我们的潜在用户就足够了。这 1 亿 3 千万人不是集中居住在一起，而是分散在不同地区当中，这与日本有很大不同。在一个城市里面，高收入和低收入的人都客观存在，喜欢游戏的消费者又不只是高收入群体。所以从这个角度来考虑的话，我们并不指望一开始就能在中国大卖。自己玩游戏时的那种兴奋与快乐，肯定也会感染周围的人。要培养出这样的大氛围，是需要时间的。

记者：什么时候开始面向中国内地展开业务呢？

安田：尽可能越早开始越好，我们打算先销售少量产品作为尝试。软件卖不动的话，电视游戏这个产业无论在哪一个国家都走不通，所以我们会认真对待游戏的销售环节。我们可能不会采取量贩中心的销售形式，而是通过正规的百货店或者商场，作为进口产品缴纳关税然后设置专卖的售贩区，然后再考虑进一步的方式。

有时候我在想，可以先通过软件销售的方式开始，然后由此带动硬件这一种方式进行。盗版和破解理所当然是一个阻碍前进的绊脚石。在盗版盛行的国家，人们只买硬件，游戏就只买盗版或者玩破解，这一不健康的状况我相信不会持续太长时间。

记者：相信很快在中国不单只是硬件，游戏也能够取得很好的销售成绩。那么价格的话，安田先生打算怎样定位呢？

安田：中国国内的水货，显而易见都是从日美流入的。行货一旦正式发售，水货的价格不见得有优势，我们希望中国的用户能拒绝购买这些产品。至于硬件和软件的价格，基本会定在与台湾香港市场相同的水准之上。

记者：如果 SCE 进入中国内地，法人名会不会是 SCE China 呢？公司又会设在哪里？

安田：我想大概会采用 SCE China 这一个名字吧，目前还没有定下来，要看和政府交涉的进展如何再做打算。SCE 今后的中国分部，原本是想设在北京，后来改为广州，正好我们去年在亚运会主办场地天河体育中心那一带设立了事务所。与此同时，本间先生也将负责扩大北京事务所的业务范围，这样的话即便我们不能直接前往北京，一些与政府的交涉工作依然会比较方便，这是很有必要的。北京到广州之间的飞行时间有 4 个小时，如果没有事务所的话也很麻烦。

记者：广州的人才培养计划有些什么具体安排吗？

安田：当初是计划开始面对学生培养的，但是经过调研，发现学生们还是挺辛苦的。另一方面，中国的游戏软件厂商其实很多，但都是从事网络游戏还有其他方面的游戏制作。如果这些游戏公司的开发者也想加入到 PS 游戏开发当中，那将是相当有趣的事情。

记者：SCE 今后会再次回到 China Joy 中重新参展吗？

安田：如果在 China Joy 参展意味着可以在中国全境进行销售活动的话，我们会再探讨这方面的事项。如果法律上依然禁止电视游戏的销售活动，那么再展示的意义也不是很大。

记者：去年 SCE 推出了很多款中文游戏，例如受关注比较高的《最终幻想 X III》，今后还会继续这方面的工作吗？

安田：《最终幻想 X Ⅲ》中文版在亚洲地区取得了 20 万张的销量，我们觉得这样的成绩非常理想，所以未来还会在中文化方面上投入更大的精力。曾经有游戏厂商就中文版游戏的价格来请教过我，我个人也觉得，对大部分亚洲玩家来说，民间下载的盗版和中文化的正版游戏在价格成本上相差太大，因此我们可能也需要重新针对这一现状调整游戏的价格，让更多的人愿意去买正版。

记者：对于中国内地市场，您预计能达成怎样的销售目标呢？

安田：现在不能盲目乐观（笑）。目前中国内地充斥着来自世界各地的水货，在我们推出行货的同时，这些水货肯定是不能存在的，这也决定我们行货的销售前景。话说回来，就算能够取得销售主机的许可，这也不一定是胜利，只不过是一个阶段性的成功，标志着下一个阶段的开始。



新作短波

3DS 到达编辑部后自然是引来了一阵围观，对于最有噱头的 3D 效果，大家都是众说纷纭、意见不一，当然作为索饭的我表示很淡定。3DS 的首发护航游戏相信最让玩家心动的莫过于《超级街霸 4》、《战国无双》、《莱顿教授》以及第一方的《任天狗＋猫》，到底 3D 效果在游戏中有如何表现，大家还请翻页去看看 3DS 的详细测评。

欧美市场逐渐对第一季度的游戏阵容开始变得重视，除了 3 月份的体育游戏汇聚一堂外，4 月份还有《黑色洛城》接档。本次新作短波给大家带来了《捉鬼干死队》和《暗黑势力》的新作，这两款游戏之前的作品都反响不错。让我们期待游戏的到来吧。

X360 《光环 致远星》的下载地图包第二弹将于 3 月 15 日在 LIVE 上发布，本次的地图包将包括众多新地图，有致远星上空轨道、森林深处的军事基地、废墟挖掘场等等。整个地图包需要 800 微软点数，附加 150G 的成就。

多机种 《孤岛危机 2》全新 DEMO 将于 3 月 1 日登陆 LIVE，本次 DEMO 依然是多人联机版，而且收录了两张新地图与两个新模式。根据官方的统计，前一个 DEMO 的下载人数约为 170 万人左右，而对于 PS3 版的多人联机 DEMO，官方只回复了“Coming Soon”。

PS3 《杀戮地带 3》的第一个地图包在游戏发售当天也登陆 PSN 各服，两张地图都是《杀戮地带 2》中人气最高的地图，而且这两张地图都经过了不同程度的修改，同时加入了载具与新武器，使得战斗更为刺激。另外铁盒版的玩家都能免费获得地图包的下载码，以及一款动态主题与游戏的 OST。而游戏真正意义上的第一个地图包“Steel Rain Pack”日前也已经公布，两张新地图的场景和游戏中的“废墟挖掘场”以及“海尔刚兵工厂”非常类似，同样有载具以及飞行背包能够使用，而具体发售日与地图包的售价还未公布。

紧急速报

浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪

PSP 格斗 ■るろうに剑心 明治剑客浪漫谭 再闪■日版 ■NBGI ■2011 年 3 月 10 日

［文：脆薯条］

和月伸宏的名作《浪客剑心》相信广大玩家都不会感到陌生，2011 年正是《浪客剑心》的 15 周年纪念，NBGI 的这款新作更为这部优秀的作品锦上添花，让人再次重温拔刀斋的传奇故事。

拔刀斋再次回归

大魄力的奥义必杀镜头

游戏的类型是格斗，玩家通过在战斗中不断积累剑气槽，随后按下 L 键来发动奥义。每个角色发动奥义时都会有极具魄力的特写镜头，而且这些镜头将会忠实原作。游戏里的 Cut In 还有全新的 2D 插画，代入感十足。



▲飞天御剑流奥义——天翔龙闪。



■斋藤一的牙突零式。



■相乐左之助的三重极致。

对战系统介绍

既然是忠实于原作的格斗游戏，那么游戏中除了各个角色的特有招式外，系统上还追加了“神速之刻”这个全新的设定，但在战斗中只能使用 3 次。发动“神速之刻”之后，角色下方的速槽会不断闪光，此时可以进入慢动作状态，让玩家更容易使用连击对敌人造成伤害，而且可以反弹敌人的攻击。连击数越高的话，奥义槽就会增加得较快，之后就可以用华丽的奥义将敌人击倒。



▲和其他玩家对战时，活用 3 次“神速之刻”往往能起到扭转乾坤的作用。



▲比古清十郎在本作中也将登场，池田秀一的代表性角色之一。

新角色介绍



志志雄真实

曾经也是维新志士的一员，和绯村剑心不同的是，他专门负责暗杀工作，被人称为“影子杀手”，同时也被视为拔刀斋的继承者。由于知道了太多的机密，被明治政府设计灭口，不过却大难不死。全身被火严重烧伤，没有汗腺的他只能战斗 15 分钟，重出江湖后纠集了“十本刀”立誓要推翻明治政府。

濑田宗次郎

“十本刀”最强，因为小时候受到刺激的缘故，除了笑以外的情感一律不存在，被志志雄评价为“天剑宗次郎”，天生就是用剑的材料，新月村拔刀术对决中砍断了剑心的逆刃刀・癔打和。顺便说下这是九兵卫的原型（笑）。

比古清十郎

绯村剑心的师傅，飞天御剑流第十三代继承者，已经退隐江湖多年。腕力无人能及、牛脾气、性格孤僻、讨厌人多，在剑心与志志雄决战前教会了他飞天御剑流的最大奥义天翔龙闪，最得意的武功是九头龙闪。

赤刀 真

X360 动作冒险 ■赤い刀 真 ■日版 ■Cave ■2011年5月26日

［文：奈落］

Cave于2月19日紧急公布了几款大作，其中最为惹眼的要数这款移植自大人气街机弹幕游戏的《赤刀 真》。本作街机版于2010年8月开始稼动，问世以来吸引了大量弹幕游戏爱好者的眼球。本次移植X360，一直眼馋街机苦于玩不到的玩家们终于开心了。本作预定今年5月26日发售，限定版9240日元，通常版7140日元。

弹幕中的真红一刀！

游戏大幅改进

既然是高清主机移植，游戏的画质自然是变为高画质。完全对应16:9而且可以在选项里选择传统的4:3，照顾了怀旧的玩家。新作中敌人出现的位置和弹幕的结构做出了大幅调整，保证了新鲜感。



■对横版过关游戏有爱的同学可得行动起来了。



当然，最让人激动的就是追加了超美型的敌方BOSS“なずな”。除此之外，还追加了新的语音对话、新系统、新章节。发布会现场，老牌声优屾内贤雄现场演示了新的语音对话。

新角色介绍



新加入的BOSS角色。全名绫濑なずな，训练生时代与主角是同窗，实力非常强劲。但是因为个性急躁，难以驾驭，最终没有成为正式队员。对主角等人由羡慕变为嫉恨。

魅影破坏者

X360 格斗 ■ファントムブレイカー ■日版 ■5pb ■2011年4月28日

日前5pb公布了一款将在X360平台上登陆的美少女格斗游戏——《幻象破灭者》。这是一款2D平面格斗游戏，在对战过程中玩家不用为复杂的指令输入而头疼，即使是对格斗游戏苦手的玩家也可以轻松上手。

和美少女们一起战斗吧

华丽的画面，简单的指令

玩家在发动奥义时会出现角色的特写，使得游戏代入感十足。本作还有的很多有个性的角色，目前已公开的角色为12名，其中不乏有像水树奈奈、丰崎爱生这样当红声优来助阵。另外，作为本作最大的特点，简单的指令输入使得玩家可以不用刻意去记住，只要按下相应的方向键再按必杀键，就可以轻松放出奥义。本作的一大亮点是会出现5pb．其他作品中的角色，已知的有来自《混沌思绪》的梨深，以及《史坦斯闸门》的牧濑红莉栖，可见5pb．对本作的重视程度。可以说本作是在一种轻松地环境下让玩家体会格斗游戏的乐趣。另外，本作的舞台设在日本东京，玩家在游戏过程中会看到熟悉的街景，其中秋叶原肯定是不会少的。

［文：阳光成员EDDIE］



■奥义特写镜头。





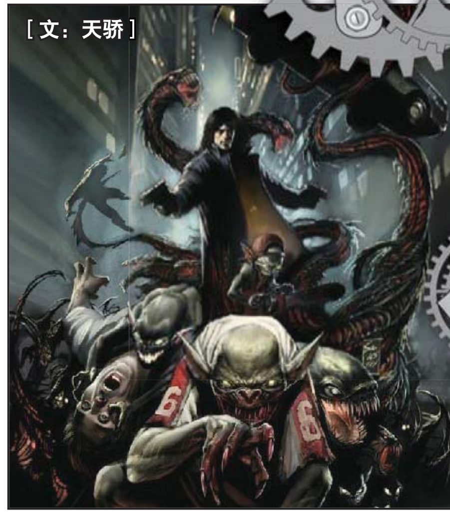


黑暗领域2

多机种 主视角射击 ■The Darkness II ■美版 ■2K Games ■预定2011年第四季度


对应机种为 PS3、X360
■玩家将不再受限于只有一双手来攻击敌人了。

[文：天骄]



在2007年发售并且销量突破百万的主视角设计游戏《黑暗领域》的续作将于今年秋季发售。游戏改编自Top Cow Production, Inc.的同名恐怖漫画系列。前作讲述了主角Jackie Estacado在21岁生日当天，体内的黑暗力量突然复苏。他借助这股黑暗力量向杀害他女朋友的凶手复仇的故事。本作的剧情紧随前作，复仇成功的两年后，Jackie准备封印体内的黑暗力量，但一次“偶然”的攻击事件让他卷入了一场一触即发的战争。黑爱力量让Jackie踏上了通往地狱的旅程，而Jackie也将揭开此次“偶然事件”背后的秘密，以及调查黑暗力量的真实目的。

2K Games的总裁克里斯托弗．哈特曼表示，《黑暗领域2》将带来更加深刻的故事，气氛更棒的游戏！本作将采用“四肢挥舞(Quad-Wielding)”系统，让玩家在射击以及砍杀敌人的同时，利用另外两只“恶魔手臂”来虐杀敌人。加上主角本身的黑暗力量的恐怖招式，游戏将给玩家呈现血腥黑暗的暴力美学。游戏中黑暗与光明的对比非常强烈，这样的效果会“交织出独具风格的美丽梦魔。”哈特曼说到。

本作的剧本将由金牌漫画家保罗．詹金斯执笔，他将继续为玩家带来引人入胜的剧情。







捉鬼敢死队：史莱姆的密室

多机种 动作射击 ■Ghostbusters: Sanctum of Slime Hands-On ■美版 ■Atari ■预定2011年3月

[文：ZHR]

Atari曾在2009年开发过一款根据经典电影《捉鬼敢死队》改编的游戏，获得了玩家的好评。最近Atari在微软的的新闻发布会上公布了在XBOX LIVE(包括PSN以及PC)上的这款纵板射击类的游戏《捉鬼敢死队：史莱姆的密室》。虽然以《捉鬼敢死队》为题材，但游戏并没有采用原作的故事，而是设定了全新的原创角色与背景。不过，遗憾的是这也意味着我们在游戏中看不到Spengler，Stantz，Venkman，或者Zeddemore这些熟悉的角色。

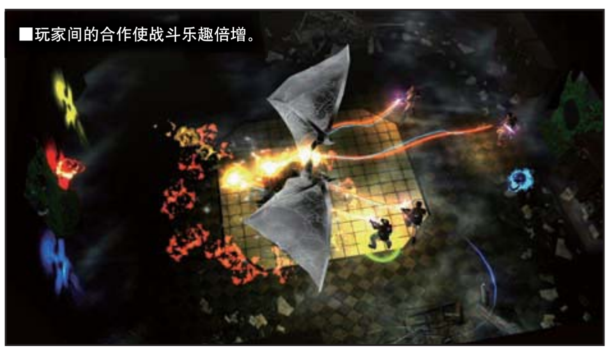
游戏的操作非常简单，和其他纵板射击游戏相似。左摇杆负责移动，右摇杆负责射击。除了初始武器外，玩家还有两个额外的武器可以进行使用，对应不同的按键，使用之后产生子弹的效果也不同。玩家需要根据不同颜色、类别的敌人使用不同的武器，比如红色的敌人我们就需要使用初始武器来消灭，黄色的敌人则使用范围较广的黄色网状子弹消灭。

游戏分为12个关卡以及2场BOSS战，12个场景形态各异，我们可以看到关卡中包括酒吧，下水道，墓地等主要场景。游戏中如果队友不幸倒下了，我们需要走到他的身边，不停的按指定按键直到他再次站起来为止。不过这也使得玩家成了敌人的靶子，所以我们需要等到战斗结束后再救伙伴。BOSS战的部分我们可以看到一个从地面钻出巨形BOSS的场景。


■BOSS战让人热血沸腾。
对应机种为 PS3、X360
破坏所带来的美好感受

游戏中消灭敌人后会获得金钱以及加血道具，不过要拿到这些奖励必须使用特定的武器攻击特定的敌人才行。《捉鬼敢死队：史莱姆的密室》预定在2011年3月发售。


■使用不同的武器对付不同的敌人是游戏的乐趣所在。


■玩家间的合作使战斗乐趣倍增。

重返心中的迷雾世界

寂静岭 暴雨	Konami	动作冒险
多机种 Silent Hill：Downpour		美版
预定2011年第三季度发售	1人	售价未定
对应平台为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

寂静岭不止是一个小镇，它是人类内心恐怖面的影射。深陷其中的访客被剖开意识，在迷雾笼罩的世界里审视自己的内心。这个在PS时代诞生的小镇近年来逐渐变得平庸，从雾气森森恐惧袭人，到血腥扭曲的廉价恐怖，让系列的粉丝心灰意冷。Konami早已关注到玩家们不满的呼声，它一直在努力将《寂静岭》朝正确的方向发展，在《寂静岭 返乡》的又一次失败尝试之后，最新作交给了捷克的Vatra Games。在捷克语中“Vatra”是“大火”的意思，就像系列中标志性的手电筒一样，Vatra将带领玩家穿过寂静岭阴暗的过去，走向充满希望的未来。



文 清国清城 美编 anubis

新的主角 新的开始





◀在恐怖氛围的营造方式方面，本作将回归原点，用大量的浓雾烘托气氛。

Murphy做过不少错事，过去的污点让他锒铛入狱，最后他被囚车运往某地。过去发生的事一直萦绕在他的心头挥之不去，就像囚车的窗户外笼罩着整个森林的迷雾。他突然感到莫名的焦虑，那种惶恐不安的感觉就像死神之手拽紧了他的胸膛，将他带往未知的命运。他的预感果然变成了现实——囚车突然失控，冲出了道路的边缘，直冲向雾气蒙蒙的森林。

Murphy从囚车的残骸中爬了出来，他大声呼喊，而回应他的却是无边的寂静。Murphy决定到附近寻找救援，他走进了迷雾更浓的密林深处。繁茂的树木与浓雾遮住了阳光，但Murphy能看到一群乌鸦正在一具动物的尸体上抢食。当Murphy从旁边经过时，乌鸦四散飞走。他从树木之间找到一个出口，前方是静谧的湖畔，湖水一眼望不到边。在湖边有一叶扁舟，上面的几张报纸引起了Murphy的注意。报纸上说，最近刮起了一场诡异的风暴，小镇正遭到恶劣天气的袭击。也许在这座小镇里可以找到帮手，Murphy心想。

《寂静岭 暴雨》设计总监Brian Gomez认为，在“《寂静岭》系列”中，寂静岭这座小镇本身就是一个“角色”，它才是整个系列的主角，一切事件都是围绕它而发生，它也是将玩家吸引到其中的关键。“所以我们将寂静岭视为整个系列惟一保持不变的角色，插入一个不同的角色就会得到不同的结果。”Gomez说。

Murphy就是一个让寂静岭产生不同结果的角色。除了过去曾犯过罪之外，这名角色的过去和寂静岭一样笼罩在迷雾之中。Gomez表示他和系列前几作没有关联，他开玩笑说：“你不可能把Murphy的族谱挖出来，然后发现他是The Order（系列的谜之团体）某位尊者的曾曾曾孙，或者亲戚之类。粉丝们会发现一点点关联，但Murphy的故事就是他自己的故事，与Alessa、James或其他任何人无关。”

©2011 Konami、All Rights Reserved

命运的抉择



■本作也会有枪械武器，至于枪战系统的情况目前还没有透露。

在 Murphy 深入丛林的途中，身后突然传来一阵呵斥声——女警官 Anne Cunningham 举枪对准了他，她相信是 Murphy 动了手脚才会导致囚车失控。为了跟踪 Murphy，她一直在附近悬崖边缘的一条窄壁上尾随其后。但是她的呵斥声刚过，就因为失足险些掉下悬崖，她用一只手抓住了悬崖边缘，为了保命她只能丢掉手枪，另一只手也抓在了崖壁上。对 Murphy 的警告变成了求助，这位 Anne 警官无助地看着眼前的嫌疑犯。

Murphy 把刚刚举起来的手放了下来，是转身离去，还是把 Anne 救起来？决定权交给了玩家。从系列第一作开始，玩家的行动就会影响到故事的结局，但大多是一些玩家意想不到的地方，比如是否杀死哪个敌人，或者是否拿到了哪种道具。这些隐藏的决定因素仍然存在，但是在本作中会有更多更明显、而且影响到整个游戏的重要决定。而某些小决定，比如穿什么样的衣服，也会影响到情节走向。根据玩家的选择，游戏中的角色对 Murphy 的反应将会发生变化。在某些情况下，人物的命运已经决定，但是他的行动仍然会产生蝴蝶效应。

如果选择帮助 Anne，Murphy 会立刻冲上前去，试图伸手将她抓住。然而为时已晚，她抓住的石头太滑，很快就脱手堕入悬崖。眼睁睁地看着她坠入无边的浓雾中，Murphy 深深地责备自己。不过他至少已经努力过了。他必须到其他地方寻找帮助。

最后，Murphy 沿着小路走到了一个大型缆车附近，缆线横跨峡谷，远远地没入雾中。旁边有一个便利品商店，里面可以看到一则广告——打赢某个街机游戏就能获得免费的缆车票。Murphy 走向了另一扇门，从里面出来时，镜头从第三人称的越肩视点转为更具电影感的视点，镜头正对着 Murphy 和他身后的商店。一个黑影从窗边一闪而过。制作人 Devin Shatsky 说：“我们想要回归《寂静岭》的经典风格，将固定视角与玩家控制的镜头相结合。作为一名导演可以有很多方法设置恐怖时刻，当玩家控制镜头时，就比较难以把握。这并不是说只有镜头变成固定时才会出现恐怖时刻，只不过我们会经常使用固定镜头，让你知道要有事情发生了。”

雾中的缆车




■人物建模比以往精细了许多，表情十分逼真。

Murphy 看到路边停着一辆小卡车，他嘀咕着、用十分欣赏的口吻说：“Flathead V8，毫无疑问。”

“一辆邪恶的老怪物，不是吗？”Murphy 身后的一个声音说到。一个上了年纪的邮差从浓雾中走了出来。“至于我嘛！我不大喜欢锈迹斑斑的，不过萝卜青菜各有所爱啊！”

“我不想惹任何麻烦，给我指条离开这里的路吧，我这就走开。”

“谁说要惹麻烦了？我只想帮个忙，孩子。”邮差用软绵绵的声音说。“忘了说，我叫 Howard。”

Murphy 也报上了自己的名字，Howard 上下打量了他的囚服。

“要去监狱啊，是吗，Murphy？”他问道，表情开始紧张起来。

“就是要离开这里，仅此而已。”Murphy 说完才想起自己还穿着囚服呢。

“仅此而已？恐怕所有的路都不通了——所有的路，最奇怪的是……”Howard 回答道。

“那是……？”Murphy 的注意力转移到 Howard 身后纪念品店里令人不安的一幕。眼前是一个神秘的物体——一个小小的、褐色的、胎儿状的物体，身体干枯，正透过木板墙盯着 Murphy。

“怎么了，孩子？”Howard 警觉地问。

“你看到了吗，就在那扇窗户后面？”Murphy 问道，他转向 Howard，神情充满慌张。再看回窗户，那物体又消失了，Howard 被搞糊涂了。“算了吧……”

“我想如果你真的很绝望，可以试试那个老式的空中缆车。当然，自从事故之后它就再也没被启动过。”Howard 说着作势指向附近那个看起来很有些年头的缆车，毫不起眼的架子旁有一个标志，上面写着“恶魔深渊空中缆车”。

“那我就试试吧。”Murphy 回答道。

“就要有这样的活力。”Howard 鼓励道。“祝你好运，Murphy，不管你要找什么，祝你顺利找到。”

Murphy 上前检查巨大的滑轮系统，他转过头，想要问 Howard 现在所处的这个小镇叫什么名字。但他已经不见了，消失在迷雾中。



史上最大的寂静岭

目前公布的 DEMO 都是发生在寂静岭的外围，而寂静岭这座小镇仍然是本作的焦点。根据目前公布的信息，本作中的寂静岭面积明显要大得多，而且细节更丰富，场景也更为多样化。由于场景规模太大，在制作游戏时，为了不让开发者们自己也在其中迷路，Vatra 在场景里设置了很多的标记。玩家也可以造访寂静岭里的地铁，这样就能迅速抵达游戏中的各种地方。本作不会重复使用之前作品的任何经典场景，比如医院和学校。如果把本作的分支任务算上，总游戏时间将会在 10 个小时左右。



■Vatra保证，本作不会再借助那种血淋淋的恶心肉块生物来吓唬玩家。

诡异之屋

在接下来的冒险中。Murphy 来到了一间破败的餐厅，整个地方就像要被拆掉似的，看起来摇摇欲坠。在搜寻线索之时，他走进了厨房，在那里他闻到了硫磺的气味。

“是漏煤气了吗？”Murphy 说着找到了安全阀，他把阀门转了一下，接着退后了两步，本以为天然气泄漏的嘶嘶声会停下来，想不到突然燃起大火，火苗直蹿上天花板，触发了自动洒水装置。水花把蹿起的火苗压了下去，但是似乎有不对劲的地方。突然，餐厅的天花板和墙壁都裂开了，锈迹斑斑的门窗栅栏、水管被拉伸，走廊上沾满了黑色斑点。巨大的风扇叶片旋转着，发出有节奏的、震耳欲聋的轰鸣声。

暴雨倾盆而下，水位瞬间不断提高，渐渐淹到了 Murphy 的腰部。他发狂地拨开前方的水，想走到前方寻找另一个关水的阀门。好不容易终于把阀门找到了，转动了一下阀门，洪水终于停住了。破烂不堪的楼梯露了出来，Murphy 朝着它跑了过去。



爬到楼梯顶端时，情况变得更糟糕了。一团黑雾渗入墙壁之中，这一团恐怖的神秘物质一直追逐着 Murphy，跑在似乎没有尽头的走廊上。在黑雾中发出电火花般的劈啪声。Murphy 将身边的架子推翻，将一切能阻挡黑雾前进的东西都推倒挡在身后。这时水反而漂到了天花板上，就像一条倒挂在头顶上的河流。

“无论是在主题上、心理上，还是故事上，很明显，水在本作中有着关键的作用。”Gomez 说。Vatra 试图打破之前《寂静岭》游戏中已经变得有章可循的恐怖手法。“我们采取的方法与最近的几作很不一样。在《寂静岭 破碎记忆》中，每次出现异状几乎都是在追逐。”

在过去的其他《寂静岭》游戏中，噩梦世界只是将已经经历过的地方改变一下氛围。而本作则是一些恐怖的、单独的关卡。

在以上片段中，整个世界似乎在上下颠倒。Murphy 的脚离开了地面，整个楼道变成了一个斜坡，他以危险的速度朝下面滑去。Murphy 倾斜着身体，躲避之前被他用来阻挡黑雾的障碍物。

Murphy 一路坠落到摇椅和留声机前毛茸茸的红色地毯上。这时黑雾已经不见了，Murphy 审视着周围的环境。房间中的一部分地方被生锈的大铁链抬了起来，Murphy 只要拉升杠杆，就可以把房间向上抬或向下落，形成一条通道。他看到前面有个楼梯间，顶上灯光摇曳。他大步冲到了楼梯上，但他每走一步，楼梯似乎就向前方无限延展。尝试了很长一段时间后，Murphy 终于无奈地放弃了。在下方，一扇新的门等待着他。把门打开，他又回到了刚才那间餐厅，根本没有被烧过或淹过的痕迹。

《寂静岭 暴雨》的灵感来源



本作开发商 Vatra Games 位于捷克的布尔诺市，那是一座充满神秘历史的城市，在街道下保存着干尸以及巨大的地道，这座城市本身就是《寂静岭 暴雨》最大的灵感来源。

Gomez 说：“这里比我所知道的任何地方都更接近于寂静岭的设定。这里的人们在 7 岁时，学校就开始教他们如何投掷手榴弹，以及保卫工厂，与西方入侵者血战，这给 7 岁的孩子们造成了很大的心理负担。”

Vatra 的员工大多都有过这样的经历，而且在教会的地下室里还保存着 17 世纪的干尸，其中有一些被活埋的女人，他们的表情与四肢都表露出一种极端的恐惧，在另外一个密室里排满了尸体。

本作场景的最大参考地则是峡谷“Propast Macocha”，翻译过来就是“继母深渊”。谷底距离地面大约 138 米，名字来自捷克的一则童话故事，说的是邪恶的继母将一个孩子扔进了深渊。曾经有 80 多人在这个峡谷跳崖自杀。游客可以通过缆车直抵谷底，在谷底还能看到迷雾笼罩的森林、山洞与地下河。



▲与《寂静岭　返乡》一样，本作中有时候需要一些特殊的武器才能打开前往新地区的通道。比如用铁撬撬开某个挂锁。

解谜与战斗



解谜一直是构成《寂静岭》游戏性的关键，本作也不例外。不过本作会为不同需要的玩家准备不同的解谜难度。玩家所搜集的解谜线索会保存到Murphy的资料夹里，里面包括有地图、笔记、提示、剪报等，而且从这些线索中还会找到与分支任务有关的情报。

Murphy在房子里继续探索，他发现了一间卧室，在里面的床上有一具狗的尸体躺在血泊中，内脏已经被翻了出来。窗台边有一台咖啡机，将其打开，涌出来的蒸汽将窗户罩上了一层雾气，而在这层雾之中隐隐约约可以看到有人用手指在窗户上留下了一个数字。

回到客厅里，Murphy听到了一阵沙沙声。跟着噪声一直找到地下室，原来是一部电视机发出的声音。他关掉了电视机，走到另一个房间。这时，他看到一个认识的囚犯同伴正暴打一个无法动弹的男子，他把他拉开，咒骂着他，让他赶紧住手。这个同伴转身对Murphy说："你根本不知道现在是什么情况！"就在此时，那名男子的背后冒出一个身体扭曲的女子的躯壳，刀片般锋利的爪子从喉咙里伸了出来。

Murphy在发霉的地下室里四处奔逃，怪物在后面紧追不放，它厉声咆哮着，强烈的声波迫使Murphy不得不捂住耳朵。脚步稍一放慢，怪物眼看着就要追了上来。差一点Murphy就无法跳上尽头处的电梯，他及时关上了门，透过门缝看到了怪物那裂开的血盆大口。

电梯带着Murphy返回到小镇的地面上。他找到了一件干净的衣服用来掩盖他的囚服。走到房间外面，他发现房子后面有怪物的身影，爪子的声音和尖叫声仿佛要刺破苍穹。另外一个怪物将一大块肉生生撕碎，腥红的血溅在他的衣服上。他抢过旁边屋子外面放着的一张椅子，一把砸到怪物身上。椅子碎成了木屑，Murphy紧抓着剩下的椅脚当作武器。

本作的战斗系统与之前不大一样，Murphy不是什么战士，他挥舞武器的动作也没那么精准。在本作中没有道具菜单系统，Murphy的武器大多是就地取材，用铁锹、棍棒、灭火器等当武器，而且一次只能带一样武器。武器也有耐用度的概念，一根生锈的铁管用不了多久就会坏掉。Gomez说："恐怖就是要让玩家感到脆弱，如果你拿着机关枪和永远坏不了的斧头，那可感觉不到什么脆弱。"

战斗是可以避免的，所以最好的战略是边打边跑。要把敌人打死是件很不容易的事，Murphy衣服背部血渍范围的扩大就代表其受伤程度提高，好在医疗药物的出现频率很高。此外，Vatra确认本作的BOSS战主要以QTE的方式进行。



■本作的画面比前作明显进化，在场景氛围的感觉上似乎更接近于《心灵杀手》。

恐怖的开始

Murphy要逃出这里，要坐上缆车。他在一间小屋子里发现了一个街机游戏，叫做《脱狱》，把它打穿才能得到缆车票。他把在纪念品商店拿到的硬币塞了进去。在这款游戏中，Murphy要随着水面的提高，将一颗球引导到洞里，着让他想起在餐厅里的遭遇。获得了这游戏的高分之后，机器里吐了张票出来。把票取走，Murphy开始返回之前看到的缆车。

一阵熟悉的尖叫声打破了寂静。有埋伏！Murphy大步狂奔，转头看时，发现有三只怪物正在后面紧追不舍。他们的肢体有着超自然的快捷动作。他飞速撞开纪念品店的门，拉动杠杆，启动缆车。整个建筑颤抖着动了起来，他将票塞入闸机，冲入缆车打开的大门，当尖叫声渐渐淡去，Murphy一颗悬在嗓子眼的心才渐渐平静了下来。

当缆车降到恶魔深渊的谷底时，太阳也渐渐下山了。壮观的瀑布与巨石阵笼罩在琥珀色的暮色之中，如果不是发生了这么多恐怖的事，也许这会是一副令人心醉的美景。这时Murphy还不知道，当他距离寂静岭越来越近，他的世界将更加凶险……

炼狱的冒险之旅再度新生！

文 九兵卫　美编 木仙

黑暗之魂	Fromsoftware	动作角色扮演
多机种	DARK SOULS	美版
	预定 2011 年内发售　1 人	售价未定
	日版为 PS3 平台独占，美版为 PS3/X360 平台。	

以高难度为亮点的动作角色扮演游戏《恶魔之魂》是 2009 年 PS3 平台最引人注目的一匹黑马。游戏最初并不被看好，前所未有的挑战性以及丰富有趣的网络模式令该作在发售后人气陡增，获得了意想不到的好评。两年后，Fromsoftware 再次集结原班制作人马，公布了其续作——《黑暗之魂》，在继承前作血液的基础上，本作将有众多进化之处，下面就让我们抢先一睹为快吧！



DARK SOULS™

《黑暗之魂》的基础知识

本作由玩家创建自己的角色并根据个人的喜好选择装备，庞大的武器以及丰富的魔法是游戏的魅力之一。相比其他同类作品，本作的自由度很高、但难度也不低，游戏中无时无刻不存在各种潜伏的危险，玩家稍有不慎就会落入怪物的血口，尤其是那些充满好奇心的初心者。

当然，游戏的乐趣远远不仅如此，网络模式下的合作与 PK、召唤与被召唤，不同的玩法衍生出不同的套路与战术，玩家无论强弱都能找到属于自己的目标。越是充满艰难险阻，则越是充满挑战性，这就是游戏最吸引人的地方。



■强力的怪物设定让本作尽显硬派风格。



■网络模式下的多人协作是本作最大的乐趣之一。

战斗设定

本作战斗中对玩家的动作要求非常高，受到怪物攻击时到底是防御还是闪避，玩家都需要在极短的时间内作出反应，选择武器时还要同时考虑地形以及敌人特性的变化，否则在相持中也将极为棘手。不过，游戏里最最重要的一点前提是——没有强力的武器装备以及充分的角色等级，身手再好的战士也只有被秒杀的份……

■篝火这一道具将在新作中发挥极其重要的作用。





■受到敌人围攻是非常危险，这时候非常考验与同伴间的合作。

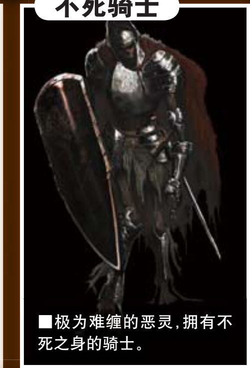
©2011 NBGI ©2011 FromSoftware, Inc.

变异巨鼠



■下水道中变异的巨大老鼠，拥有锋利的獠牙。

不死骑士



■极为难缠的恶灵，拥有不死之身的骑士。

怪物设定

《黑暗之魂》的怪物设定相比前作更为阴暗，更加令人不寒而栗。散发着恐怖与怪异气场的怪物潜伏在游戏中的各个角落，任何一个都能将冒险者逼入绝境，压抑与紧张的氛围将伴随着游戏的整个过程。

白龙

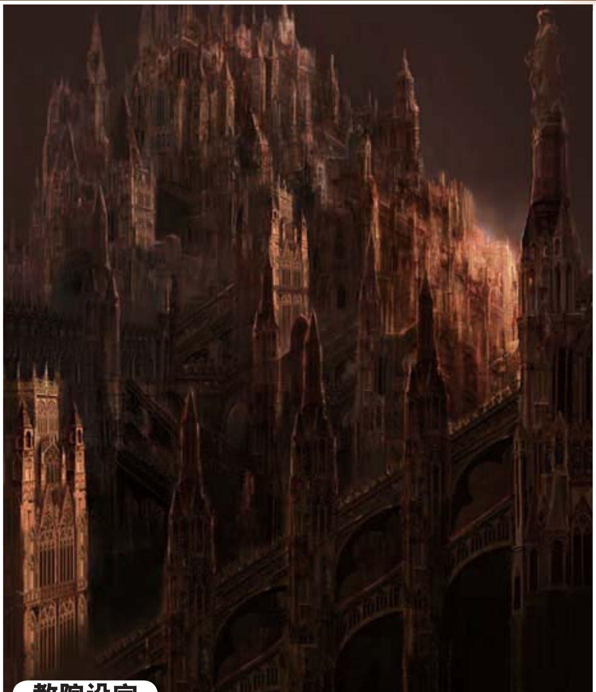


■巨大的白龙盘附在地面之上，发出惊悚的嘶叫。

异形



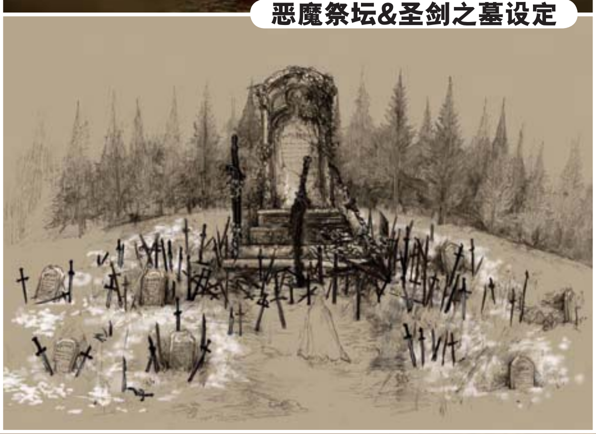
■全身长满卵的负罪者，丑陋且恶心。



教院设定



恶魔祭坛&圣剑之墓设定



世界设定

《黑暗之魂》的游戏世界比《恶魔之魂》大出不少，探索要素也增加了很多，细腻且味道十足的世界观设定让人流连忘返。和其他游戏不同的是，只要玩家愿意，我们甚至可以徒步走遍整个游戏世界。当然，未知的土地也充满了各种危险，冒险者随时都有可能走上一条不归之路。

黑暗之森



■穿越黑暗的森林时，必须时刻保持警惕。

■为了避免与强敌正面交锋，有时也可选择曲折一点的路线。



悬崖

从天而降的众多梦境 指引二人开始新的冒险

KINGDOM HEARTS 3D Dream Drop Distance ドリーム ドロップ ディスタンス

文 八重樱
美编 NINA

之前曾经公布过少量情报的《王国之心》3DS 版已正式确立了副标题！“Dream Drop Distance”从字面上来理解就是“坠入梦中的距离”的意思，尽管这并不符合英文语法，但为了能给玩家留下深刻的印象，依然采用了三个单词组合的做法。为方便玩家，SE 特别给出了官方缩略名《王国之心 3D》，3D 既暗指三个英文单词首字母，也是在预示着本作是系列史上第一款以 3D 画面来表现的作品。

从概念图可以看出，《王国之心 3D》是以索拉和利库两人为主角，剧情将承接《王国之心 编码重制版》，索拉和利库为获得键刃大师的资格而接受相关测试。但是在整个游戏故事中，测试只是其中的一部分内容，并且随着流程的推进，两位少年还将会换上全新的服装。

以 3D 为看点的《王国之心 3D》将会带领这个系列进入怎样的全新时代，让我们拭目以待。







《王国之心 3D》采用的是双主角操作的系统，但不同于《梦中诞生》和《王国之心 II》那种随着故事进行度而更换主角的方式，在《王国之心 3D》中，索拉与利库两人的故事是平行展开的。玩家在游戏过程中，会不断遭遇到强制切换角色的情况。而且两人的操作与战斗方式区别迥异，剧情路线以及要战胜的 BOSS 也大不相同，对于玩家来说，必须要尽快适应两名角色的操作，才能令游戏得以顺利进行下去。

王国之心3D	Square Enix	动作角色扮演
3DS KINGDOM HEARTS 3D [Dream Drop Distance]		日版
发售日期未定	1～2人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

在轮回之镇静候着的是他们宿命中的敌人





▶宣传影像的最后，出现了以轮回之镇的同一地点为背景，索拉 VS 赛阿诺特、利库 VS 安塞姆的场面！已经被打败的敌人为何会再度现身？这也是键刃大师测试的考试项目吗？

在目前所公开的游戏画面和视频中，可以看到大量与“Drop（下落）”密切相关的场景，例如宣传影像中利库抬头看到许多索拉从天而降，这并不是在梦境之中，而是象征本作的印象影像。



索拉从建筑物的顶端飞身跳下，与无数正在升起的气球擦肩而过。因为 3DS 在表现 3D 效果时给人的感觉不是从画面中飞出，而是向纵深方向发展，为活用这一特性，才将“Drop”定为关键词。



©Disney. Developed by SQUARE ENIX

铜钟鸣响的高塔 全新世界登场！



全新的迪士尼世界

巨大铜钟并列的高塔、飘扬着五彩缤纷气球的广场，这就是《王国之心 3D》的新增世界——《钟楼怪人》。除了这个世界外，还将会有更多的新世界陆续登场，它们都将成为索拉和利库大显身手的舞台。

满载魅力的动作要素

以《KH》为基础向着《FF》系列进化出的作品是《最终幻想 Versus XⅢ》，而《KH》自身进化提升之后的作品就是《王国之心 3D》了。本作的核心在于“大胆的动作性”，因为并不没有继承序列号，所以能够进行更多大胆的尝试。并且，在本作中所体现出来的进化也将被继承到《王国之心Ⅲ》中，由此可以预见到本系列未来的发展方向。



◀▼用键刃钩住柱子快速旋转的索拉。利库则是利用巷子两侧的墙壁左右弹跳至无心头上，在于以重击。这些出现在宣传影像中的场面目前还只是一个概念，制作组的工作人员正在一步步将其调整为玩家容易上手的水平。



在世界中自由穿梭的新感觉动作游戏！

◀画面中，索拉可以在空中自由自在地滑翔。包裹在他身上的淡淡光芒与这一特殊的滑行动作之间有什么必然联系吗？



全新的《王国之心》即将诞生！







光明堕落黑暗

黑暗成为光明

少年们再次踏上旅途

“《王国之心》系列”时间轴



日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 2 月 14 日～ 2011 年 2 月 20 日

1 NEW 凯瑟琳 PS3

キャサリン

■ Atlus ■ 2011 年 2 月 17 日发售■动作冒险■ 6980 日元



公布之初就引起巨大轰动，随着开发进度一路话题不断的“成人游戏”《凯瑟琳》终于面世。游戏香艳的外表下有着极为硬派的难度，如果玩家不熟悉游戏操作，即使是简单模式也需要多次尝试才能通过。游戏共有 8 个结局，必须投入大量时间才能欣赏到全部结局。

本周：141 826 套　累计：141 826 套

2 NEW 漫画英雄对 Capcom 3 PS3

マ - ヴル VS. カプコン 3 フェイト オブ トゥ - ワ - ルド

■ Capcom ■ 2011 年 2 月 17 日发售■格斗■ 6990 日元



经过多年苦等，众玩家所期盼的《漫画英雄对 Capcom 3》终于发售。游戏的素质极高，华丽炫美的画面、丰富的连击系统以及众多参战角色无一不吸引玩家。游戏的操作非常简便，就算是格斗游戏的苦手也可以轻松融入游戏，享受爽快至极的激烈战斗。

本周：67 187 套　累计：67 187 套

3 ↓ 战国无双 3 Z

战国无双 3 Z

■ 2011 年 2 月 10 日发售
■ Koei Tecmo ■动作
◆本周 58089 套
◆累计 266294 套
PS3

4 ↓ 怪物猎人 携带版 3rd

モンスタ - ハンタ - ポ - タブル 3rd

■ 2010 年 12 月 1 日发售
■ Capcom ■动作
◆本周 39727 套
◆累计 4308187 套
PSP

5 上周 1 位 世界传说 光明神话 3 PSP

テイルズ オブ ザ ワ - ルド レディアント マイソロジ -3

■ NBGI ■ 2011 年 2 月 10 日发售■角色扮演■ 5980 日元



作为 PSP 平台惟一一部独占的“《传说》系列”，本作的最大卖点在于集结了系列各作品中的重要角色，玩家可以按照自己的喜好创造心中的梦幻组合。在前作的基础上更加完善的战斗系统和合成系统，总数达到六百以上的小剧场事件，对于系列 FANS 具有相当高的吸引力。

本周：26 504 套　累计：239 153 套

6 NEW 双重世界 II

トゥ - ワ - ルド II

■ 2011 年 2 月 17 日发售
■ Ubisoft ■角色扮演
◆本周 24324 套
◆累计 24324 套
PS3

7 NEW 凯瑟琳

キャサリン

■ 2011 年 2 月 17 日发售
■ Atlus ■动作冒险
◆本周 21936 套
◆累计 21936 套
X360

8 NEW 漫画英雄对 Capcom 3

マ - ヴル VS. カプコン 3 フェイト オブ トゥ - ワ - ルド

■ 2011 年 2 月 17 日发售
■ Capcom ■格斗
◆本周 13779 套
◆累计 13779 套
X360

9 NEW 薄樱鬼 随想录 DS

薄樱鬼 随想录 DS

■ 2011 年 2 月 17 日发售
■ Idea Factory ■文字冒险
◆本周 13373 套
◆累计 13373 套
NDS

10 ↓ 逆转检事 2

逆转检事 2

■ 2011 年 2 月 3 日发售
■ Capcom ■文字冒险
◆本周 13186 套
◆累计 180231 套
NDS

《凯瑟琳》在初期宣传时靠着大量擦边球的游戏画面吸引玩家眼球，双版本首周 16 万套的成绩足以证明这的确是一招妙棋。由于游戏中的选择颇为现实，导致平时一些不怎么接触游戏的玩家也对本作产生兴趣，根据 Atlus 的调查，购买本作的群体中绝大多数都是女性玩家。《漫画英雄对 Capcom 3》也以 6.7 万套的成绩占据本周排行榜第二名的位置，在家用机缺乏格斗大作的当下，相信本作能持续热卖一段时间。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 2 月 13 日～ 2011 年 2 月 19 日

1 漫画英雄对 Capcom 3 PS3



Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

■ Capcom ■ 2011 年 2 月 15 日发售■格斗■上周排位：－

游戏最大的卖点便是将众多家喻户晓的超级英雄集聚一堂，和 Capcom 的角色之间展开一场梦幻对决。本作不仅在前作的基础上对系统进行优化，使手感、画面更上一层楼，还加入了 Zero、但丁、威斯克等众玩家所期待的人气角色。如果你是格斗游戏爱好者，那么本作绝对不容错过。

本周：162 858 套　累计：162 858 套

2 漫画英雄对 Capcom 3

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

■ Capcom ■ 2011 年 2 月 15 日发售
■格斗■上周排位：－
◆本周 140656 套
◆累计 140656 套
X360

3 跳舞吧 2

Just Dance 2

■ Ubisoft ■ 2010 年 10 月 12 日发售
■音乐■上周排位：2
◆本周 75932 套
◆累计 3784243 套
Wii

4 Wii Sports 运动胜地

Wii Sports Resort

■ Nintendo ■ 2009 年 7 月 26 日发售
■体育■上周排位：3
◆本周 60107 套
◆累计 12475487 套
Wii

5 使命召唤 黑暗行动 X360



Call of Duty: Black Ops

■ Activision Blizzard ■ 2010 年 11 月 9 日发售■主视角射击■上周排位：4

本作是 Activision Blizzard 公司旗下著名 FPS 游戏《使命召唤》系列”的第七部作品。故事以越战、北极、古巴等一些冷战地区为舞台，为玩家演绎了全系列中时间跨度最长的惊险故事。此次的游戏不仅在视觉、操作、剧情方面有突出表现，其忠于历史的一面也让广大 FANS 满意。

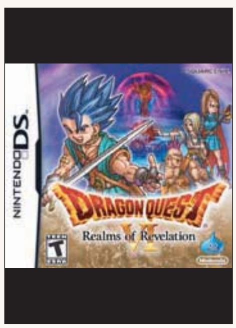
本周：57 044 套　累计：7 689 286 套

6 死亡空间 2

Dead Space 2

■ Electronic Arts ■ 2011 年 1 月 25 日发售
■动作射击■上周排位：5
◆本周 50935 套
◆累计 448926 套
X360

7 勇者斗恶龙 VI 幻之大地 NDS



Dragon Quest VI: Realms of Revelation

■ Square Enix ■ 2011 年 2 月 14 日发售■角色扮演■上周排位：－

本作是“天空三部曲”的最后一作，原作于 1996 年底推出，凭借出色的剧情、精美的人设及成熟的系统荣获多个奖项。本次移植版除了在画面上进行强化外，系统也作出少许调整，使游戏更具有可玩性。于去年发售的日版更是成为系列中突破“百万销量”历时最短的作品。

本周：40 885 套　累计：40 885 套

8 使命召唤 黑暗行动

Call of Duty: Black Ops

■ Activision Blizzard ■ 2010 年 11 月 9 日发售
■主视角射击■上周排位：8
◆本周 40669 套
◆累计 4532261 套
PS3

9 Wii Fit Plus

Wii Fit Plus

■ Nintendo ■ 2009 年 10 月 4 日发售
■动作■上周排位：10
◆本周 37936 套
◆累计 8183388 套
Wii

10 迈克尔 · 杰克逊 梦幻体验

Michael Jackson: The Experience

■ Nintendo ■ 2009 年 10 月 4 日发售
■动作■上周排位：14
◆本周 37379 套
◆累计 1296549 套
Wii

本周发售的《漫画英雄对 Capcom 3》顺理成章地登上了冠军宝座，其中最主要的原因还是游戏中收录的蜘蛛侠、美国队长等超级英雄对欧美玩家具有绝对杀伤力，双版本突破 30 万套的销量也足以证明本作在美国市场的影响力。而其他游戏都是排行榜上的老面孔了，尤其是《跳舞吧 2》在榜单中已经停留了近半年的时间，累计销量逼近 400 万，今后的表现同样值得持续关注。

新作打榜

①由于现在每期只介绍日本和美国一周的详细销量，不少读者反映改版后一些只能热卖一周的游戏就无法看到之后的走势，因此从本期开始，《新作打榜》打榜栏目将增加累计销量这个项目，希望能让各位满意。

②近期的日版市场由于任氏掌机更新换代，NDS 平台软件数量明显减少，PSP 方面则在《梦幻之星 携带版 2 无限》、《SD 高达 G 世纪 世界》等一干大作的推动下销量明显上升，占据主机销量榜的第一名。美国市场方面依然保持着青黄不接的趋势，上榜的也大多都是老面孔。

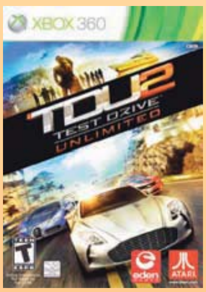
日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011 年 2 月 7 日～2011 年 2 月 13 日				
12	NDS	龙珠改 终极武斗传	2011.2.3	42 690 套
14	Wii	最后的故事	2011.1.27	140 727 套
15	PSP	超时空要塞 三角边境	2011.2.3	66 027 套
19	PSP	战场的女武神 3	2011.1.27	129 120 套
38	PSP	魔法的禁书目录	2011.1.27	68 523 套
2011 年 2 月 14 日～2011 年 2 月 20 日				
13	Wii	战国无双 3 猛将传	2011.2.10	32 913 套
15	X360	双重世界 2	2011.2.17	8 108 套
20	PS3	小小大星球 2	2011.2.10	31 261 套
27	PSP	白骑士物语 教义战争	2011.2.3	55 559 套
32	Wii	最后的故事	2011.1.27	145 142 套

本作是以《龙珠改》为基础制作的格斗游戏，游戏的素质并没有受到 DS 末期的影响，用华丽的 3D 画面来展现原作的精彩剧情。超过 50 人的登场角色也吸引了众多对《龙珠》有着深厚感情的玩家。丰富的剧情、十足的打击感、华丽的必杀技，原作 FANS 绝对不容错过！

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011 年 2 月 6 日～2011 年 2 月 12 日				
11	PS3	死亡空间 2	2011.1.25	278 554 套
16	X360	荒野大救赎	2010.5.18	2 475 103 套
17	X360	双重世界 II	2011.1.25	151 805 套
30	Wii	超级大金刚 回归	2010.11.21	2 274 635 套
32	PS3	质量效应 2	2011.1.18	124 690 套
2011 年 2 月 13 日～2011 年 2 月 19 日				
12	Wii	马里奥 运动合辑	2011.2.7	77 120 套
14	X360	无限试驾 2	2011.2.8	136 868 套
15	PSP	皇家骑士团 命运之轮	2011.2.15	28 727 套
18	Wii	跳舞吧	2009.11.17	2 553 648 套
22	X360	Kinect 运动大会	2010.11.4	1 727 175 套

时隔 5 年推出的续作《无限试驾 2》在初代的基础上增加了车体损伤、驾照考试、各种挑战赛模式、同好友环游小岛等多种元素，以及大到夸张的游戏地图。虽然游戏的画面在同类型游戏中不能算精美，但是游戏给玩家带来的休闲度假享受是其他游戏所不能给予的。

2011 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	2 月 7 日～2 月 13 日	2 月 14 日～2 月 20 日
1	PSP	329 545 台	106 893 台	63 330 台
2	PS3	217 597 台	26 766 台	25 242 台
3	Wii	154 054 台	15 028 台	12 221 台
4	NDSi LL	118 846 台	12 069 台	10 037 台
5	NDSi	98 518 台	10 039 台	8 022 台
6	X360	18 929 台	2 118 台	2 183 台
7	PS2	13 375 台	1 665 台	1 863 台
8	NDSL	12 085 台	1 003 台	973 台
9	PSPgo	8 500 台	107 台	2 487 台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	2 月 6 日～2 月 12 日	2 月 13 日～2 月 19 日
1	PS2	55 503 376 台	31 748 台	34 303 台
2	NDS	54 495 181 台	95 304 台	102 510 台
3	Wii	40 586 525 台	82 828 台	88 393 台
4	X360	30 493 137 台	137 890 台	138 985 台
5	PSP	21 668 654 台	31 131 台	36 852 台
6	PS3	18 786 727 台	83 090 台	95 508 台

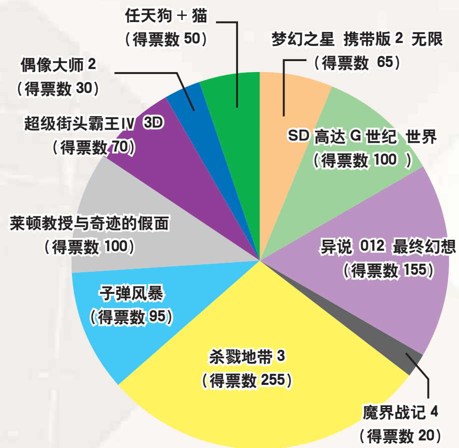
上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

@读者期待榜@

在上期的评选活动结束后，有不少读者来信反映并不希望自己的邮箱账号被公开，因此从本期开始，在网站上进行投票的同时会要求各位输入一个笔名。洛克在这里提醒一下大家，切勿给自己起个稀奇古怪的笔名哦，如果你所使用的笔名太过糟糕（你们懂的），那么洛克将会使用你的邮箱账号刊登到杂志上（邮箱的最后两位数会进行打码处理）。在每期杂志的预告帖发布后，我们都会在官网上更新下期的备选游戏名。顺便说一下，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加 UCG 的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》（即参加 270 期投票的读者将有机会参加 271 期的抽奖，奖品设置可参照当期的《读编往来》）。

270 期排行榜最期待游戏调查

本期投票由于时间较少，最终只有 940 张选票，其中 PS3 的《杀戮地带 3》以 255 票的成绩占据期待首位，足见本作在 PS3 玩家心中的地位，而《异说 012 最终幻想》则以 155 票的成绩位居第二位。下面就让我们一起来看看本期各游戏的具体表现吧！



读者评论

梦幻之星 携带版 2 无限

奥丁："有光就有影，有对等就有对异，不存在的存在。"不知现在还有几人记得这段话呢？狩魂の觉醒：精密绝伦的战斗系统，复杂多变的局势变化，能力各异的不同种族及血脉喷张的画面表现力，经典的的 PSP 游戏，不容置疑，只能自己去体验其中的无限乐趣！

SD 高达 G 世纪 世界

BII01：超过 50 部的参战作品，还加入了以前所没有的"《三国高达》系列"，可谓目前的最强作。各种乱入任务和令人欲罢不能的开发，可以这么说，这次的《SD 世界》是系列 FANS 不得不玩的佳作。希望在 PSP 上面有更好的动画演出和剧情表现，这也是我等 FANS 所热切期待的！

异说 012 最终幻想

斯介克汀：雷电、萨菲罗斯、蒂法、龙骑士、尤娜、梵……他们永远不会成为回忆！

清幽乖乖：《最终幻想》简直就是我游戏生活的主线，其他游戏都是支线。当等待下一部《最终幻想》发售时，所有支线游戏都是为这条主线做铺垫的。

莱顿教授与奇迹的假面

常无聊：《莱顿教授》是我和 GF 在 NDS 上最喜欢的游戏，可惜现在没有 3DS，这个游戏应该会是我以后入手 3DS 的理由之一。

超级街头霸王 IV 3D

makaay：相信《超级街头霸王 IV 3D》必将带来一阵街头连线 PK 的热潮！

杀戮地带 3

飞死超人：在《使命召唤》横扫 FPS 游戏市场的今天，《杀戮地带 3》能否超越历史，让玩家感到惊喜呢？

晓：《杀戮地带》实在是一个好游戏——出色的画面，精彩的枪战。ps3 玩家绝对不可错过，特别是玩过前两作的！

子弹风暴

天启骑士：像开膛手杰克一样，优雅的，有技巧的杀戮。

Jr 混蛋：去年流行语："神马都是浮云"。《子弹风暴》说："快感不是浮云"。现在原创游戏不多，原创游戏好玩的更不多，看过预告还是很期待的，希望《子弹风暴》能给力！

魔界战记 4

云飘飞侠：作为一款 SRPG，"《魔界战记》系列"历来都是靠着诙谐的剧情和创意的战斗系统获得成功。看了之前的报导，新的系统和职业必将使游戏耐玩度得到全面进化。虽然游戏还没发售，具体素质是否能超越前作还都是未知，但毫无疑问的是史上最凶的 SPRG 又复活了！

偶像大师 2

黑檀木：谁说 X360= 车枪球？让萌化来得更猛烈些吧！

任天狗 + 猫

Yaha：上一作《任天狗》在我的 DS 停留至今，每每和女性玩家交流 NDS，总不离交换几件狗狗的小玩具和小服饰，其中的喜悦，你懂的。如今，为 3DS 护航的狗狗带上可爱的猫咪，势必也是许多人的首选吧～

※以上读者将有机会参加 271 期的幸运读者抽奖，为了公平起见，每款游戏所抽取的人数各不相同，评论数越多的游戏抽取的评论也越多。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼

子弹风暴

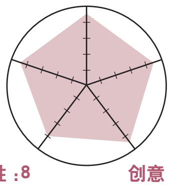
PS3/X360



- Bulletstorm
- EA
- 主视角射击
- 2011年2月22日
- 美版

总分 25

热血推荐





这是一款彻底满足杀戮快感的游戏，血腥而充满力量感的战斗让你的肾上腺素大量释放。在狂热的战斗中，看着满屏的分数确实会让人有种“越杀越起劲”的感觉。在场景上也十分大气，特别是与一些巨型怪物的战斗魄力十足。不过游戏的变化还不够丰富，没有做到张弛有度，在一味地杀戮之后难免令人感到麻木。

在如今 FPS 玩法如此雷同的大环境下，本作的推出真可谓独树一帜。游戏不提倡单纯用子弹杀敌，借助环境物品和各种创意杀敌都能获得更多的点数。游戏的音乐气势磅礴，场面更是恢弘无比。多人联机非常强调队友间的配合，而能上传成绩的挑战模式更增加了游戏的耐玩度。

不要谨小慎微，不要步步为营，我们要的就是爽快！本游戏的神韵在题目里都点出来了：把“子弹”像“风暴”一样甩到敌人身上。纵观整部游戏，绝没有半分钟的冷场，这点绝对会让人爽翻天。而能量鞭更是神来之笔，利用能量鞭可以创造出很多异想天开的杀人方式，技巧性杀敌果然名不虚传。

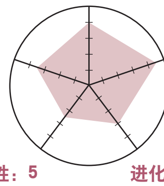
偶像大师 2

X360



- アイドルマスター2
- NBGI
- 模拟育成
- 2011年2月24日
- 日版

总分 23





取消了与人对战，游戏的对抗系统进行了大幅修正，新的对抗系统看似玩法多样，其实战略性远不如前作来得精妙，这是本作最令人不满的地方。前作的剧情是多而散，本作则是少而集中，好不好就因人而异。不过女孩们的动作和表情远比前作来得生动，这是最大的进化点。新的 S4U 模式很体贴。

和前作一样，玩家要扮演制作人用尽各种手段让旗下的美少女成为超级偶像。游戏在画面上有显著提高，不仅人物的表情、动作更加逼真，舞台的光影效果也出众不少。追加的 5 人组合舞曲演出效果更上一层楼，可惜对应的曲目过少，难免让人有点遗憾。DLC 则继承了前作的“优良传统”，售价依然很“惊人”。

相信游戏中最大的败笔就是“龙宫小町”4 人组不能培养，另外居然加入了三位男偶像，光是这两点就要被广大粉丝痛骂。游戏整体较前作而言变化不大，核心的对战系统比过去简单了不少，对新玩家来说很体贴。新的换装与新的歌曲自然不会少，后续的 DLC 战术也已经全面展开。

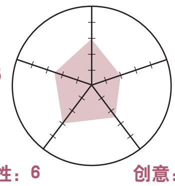
骑士契约

PS3/X360



- Knights Contract
- NBGI
- 动作
- 2011年2月22日
- 美版

总分 18





“带累赘”向来是动作游戏里最令人厌烦的设定，本作不幸地设定为从头到尾都带着一个累赘……虽然主人公拥有不死之身，但魔女的 AI 之低和体力之脆实在令人发指，而不东不西的人设风格让人一看就顿感失望。至于手感、流畅度、隐藏要素这些动作游戏的关键要素，本作可谓一样都不具备。

算是又一个吸收各家所长的动作游戏，不死男主角和魔女的配合算是本作最大的噱头。游戏打击感还行，操作方面也能使喜欢动作游戏的玩家较为满意。魔女的魔法攻击比较爽快。游戏的不足也较为明显，首先游戏画面帧数较低，偶尔还会有拖慢现象。视角有些地方很不到位，经常混乱不堪，人物造型不伦不类。

游戏中借鉴其他动作游戏大作的地方处处可见，但略有抄了皮毛未领精髓的感觉。不足之处则非常明显，帧数不足，手感一般，视角不佳，抱妹系统虽然新颖但严重破坏了作为动作游戏应有的流畅感，此外同伴的 AI 偏低，导致时常在一些莫名其妙的地方 GAME OVER，需要花时间适应。



魔界战记4

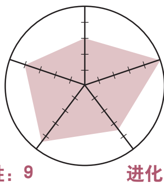


PS3

- ■魔界战记ディスガイア4
- ■日本一
- ■策略角色扮演
- ■2011年2月24日
- ■日版

总分 **25**

热血推荐



画面表现：6
恶搞度：10
进化度：7
游戏性：9
音乐音效：8



本作进化最大的自然要数画面了，不仅2D立绘人物的精细程度大幅提升，角色的表情与动作也更加丰富，一直为玩家诟病的马赛克问题在游戏中有所解决。由于游戏系统的核心玩法没有变化，所以对老玩家来说没有上手难度，道具界以及通关后的各种隐藏要素依然是巨大的时间杀手，耐玩度非常之高。

游戏还是和系列前作一样，一如既往地走无厘头恶搞路线，各种剧情以及人物设定都让人捧腹不已。原田たけひと的人设以及佐藤天平的音乐对系列死忠的吸引力也很大。游戏在玩法上的发掘空间很大，新加入的系统也令人满意，无愧于“史上最凶战棋游戏”的称号。另外，本作将在今年夏天推出官方中文版。

游戏的剧情依然保持着系列一贯的恶搞风格，光开场短短几句对白就能让玩家捧腹大笑。游戏的画面相比前作有飞跃性提升，人物的动作更加细腻，马赛克也大大减少。但是游戏的“内核”没有进行本质的提升，这点比较令人失望。道具界依然是时间杀手，不花费大量时间是无法完美游戏的。

拳击之夜 冠军

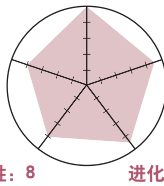


PS3/X360

- ■Fight Night Champion
- ■EA
- ■体育
- ■2011年3月1日
- ■美版

总分 **27**

黄金珍藏



画面表现：10
真实运动还原度：9
进化度：9
游戏性：8
音乐音效：8



近乎完美的拳击运动游戏。画面真实感登峰造极，更快的比赛节奏，以假乱真的赛场气氛和打击感都让人满意。游戏对拳击格斗的再现和把握非常好，甚至还原了大部分真实拳手的出拳动作和技术风格，喜欢真实系格斗的玩家会泪流满面。本作新增的故事模式像一部励志电影，演出效果绝赞。

精美的画面和逼真的细节几乎让人忘记这是一款游戏。全新的操作方法让玩家能更好地控制拳手的行动，强大的物理引擎让赛况更加接近真实拳赛。创造自己的分身在线上线下所向披靡的感觉非常过瘾，更值得称赞的是游戏营造出来的那种拳击运动独有的文化氛围。这绝对是纯爷们儿的最爱！

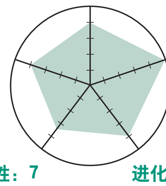
非常欣赏本作首次在生涯模式中加入了剧情，使我们使用的选手有了战斗的理由。除了传统按键出拳外，类比摇杆也能让玩家体验到拳拳到肉的快感，但胡乱的出拳只会让自己被KO得更快，掌握出拳时机和技巧是制胜的关键。画面为系列最高，选手休息时的面部特写更是达到了以假乱真的地步。

铁血兵团 逆袭

XBLA/PSN

- ■2011年2月16日
- ■1200点MSP（目前为X360版独占）
- ■Hard Corps:Uprising ■射击
- ■Konami

总分 **26**



画面表现：8
难度：10
进化度：8
游戏性：7
音乐音效：8



这是继PS时代之后最好的《魂斗罗》！画风、人设、音乐的变化无损游戏骨子里的硬派风格，要想通关必须经过刻苦修炼。街机模式和逆袭模式两种玩法，两种体验，高手和新手都可以找到乐趣。更难能可贵的是游戏还引入了反弹子弹、冲刺、飞扑等全新要素，打起来有无限可能，惟一缺点是太难。

虽然游戏并没有“魂斗罗”的名号，而且从人设到系统风格都有着浓重的《GGXX》范儿，让老玩家一时难以接受，不过本作中一点不缺少硬派火爆的“魂斗罗之魂”，致敬型的经典元素应接不暇，足以让系列FANS感动不已。更难能可贵的是玩法上的突破创新，扎实的8关流程和极限型的奖杯/成就设计都极富挑战性。

制作组巧妙地将日式画风融入到冠以硬派作为系列卖点之一的游戏当中。熟悉的音乐、桥段以及个别BOSS的攻击模式都让老玩家们感动流涕。秉承系列特点的同时还加入了各种流行的成功元素，如多段跳跃、弹反子弹及属于每个角色的特殊能力等，这都是制作组在表明他们并没有固步自封。

SD高达G世纪 世界



PSP/Wii

- ■SDガンダム Gジェネレーション ワールド
- ■NBGI
- ■策略
- ■2011年2月24日
- ■日版

总分 **22**



游戏的战斗画面十分华丽，充满魄力的画面配合全程语音很容易让玩家热血沸腾并沉迷其中。“世纪中断”要素保证了游戏的可玩性，玩家需要花费一番功夫才能拿全所有勋章。只可惜部分机体太过霸道，搭配EN消耗减少的芯片后可以轻松做到一回合清版，过低的难度让本作缺乏重复挑战的乐趣。

7 7

梦幻之星 携带版2 无限



PSP

- ■ファンタシースターポータブル2 インフィニティ
- ■SEGA
- ■角色扮演
- ■2011年2月24日
- ■日版

总分 **23**



虽说只是《PSP2》的资料篇，但本作还是同时收录了EP1和EP2的章节，玩家既能继承前作存档，也可以直接从新章节开始游戏。本作在画面与音乐方面略有进化，并且增加全新的种族“暗人类”，转生以及武器合成的引入令游戏的可玩性提高不少。各种联动服装也很能激发玩家的热情，尤其是在与朋友联机时。

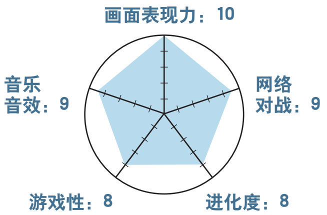
8 7

杀戮地带 3

文：脆薯条

PS3





■KillZone3
■SCE
■主视角射击
■2011年2月22日
■中文版

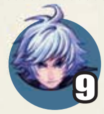
黄金珍藏

总分 28



“当玩家看完STAFF表后，两个海尔刚士兵走到一个穿梭机前，非常恭敬地说了一句：“长官，欢迎回来”。此时此刻，我们有理由相信《杀戮地带4》必须有。”

——脆薯条



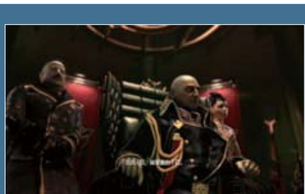
“没玩过2代的玩家小心一上来就被剧透了。”

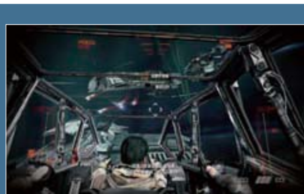
——雷电



“丰富有趣的网战，值得玩到《杀戮地带4》上市的那一天。”

——铃









主角是战争，士兵是缩影

纵观“《杀戮地带》系列”的架空背景故事，海尔刚与ISA之间的战争其实是非常后面的故事了，在官方网站上有着一套非常详细的剧情铺垫。这场战争没有绝对的对错之分，入侵海尔刚的ISA居然还带着核弹，想必用心叵测。当然海尔刚人虽然是被流放到这颗自然环境恶劣的星球上，但他们骨子里却是有着复仇的欲望，他们痛恨ISA。恰逢海尔刚星上诞生了这么一个优秀的领导人，就像《杀戮地带3》开场CG中所说的那样，他带领着海尔刚蜕变为军事强国，让他们跨过了最为艰难的时刻。此时此刻，一个全新的种族诞生了，为了复仇、为了夺回原本属于他们的Vekta星，海尔刚人发动了战争，可以说战争其实很早就已经开始了……

虽然玩家扮演的主角在游戏过程中杀人无数，完成了各种不可能的任务，但在游戏的推进过程中，我们可以感受到ISA的绝望。大气的场景并不是为一个传奇战士而准备的，战争这个永恒的主题才是游戏中的主角。这个主角让我们看到了背叛、懦弱、阴谋、勇敢、自由等等，表现出战争中人与人之间的微妙关系。配合雄壮的交响乐，玩家在游戏中反复思考对与错的问题，而这就是战争，人类历史上永无止尽的悲歌。

进化明显

游戏中最大的进化要数锯齿的处理了，可以说《未知海域》的锯齿处理都没《杀戮地带3》来得那么干净，更何况两者的画面都是在同一水平线上的。让人更为欣慰的是，这次游戏的画面的确不像前作那么“黑”了，压抑感也得到了释放。雪地、丛林、太空战的加入使得游戏在丰富度上大为提高。各种新武器、新载具的加入也使得游戏性大幅提高。借鉴于《使命召唤》的操作手感，新加入的“潜入关”，去除“枪支重力系统”等等，各种各样的改变让《杀戮地带3》更容易被接受，让玩家更容易地享受这款SCE的年初大作。

游戏的另一个进化面就是网战部分，制作组吸取了前作中的种种不合理设定以及玩家成千上万条的回馈资讯，把游戏的网战部分设计得非常平衡，全新的职业固定装备、专有技能等等，让玩家能够选择更多、体验更多、享受更多。游戏推出了各国限定版不说，还有普通的铁盒版，附加多国语言，对应PlayStation Move、对应3D功能。SCE对于这款游戏的重视程度不言而喻。对于核心玩家来说，他们想体验得更多，而SCE正好迎合了他们，专用的服务器在最大限度上让全世界的玩家更好地体验游戏的网战。

游戏的生命力

通关后玩家一定会觉得意犹未尽，而且整个剧情的走向未免有些牵强，但当你看完最后的那一段即时演算后，是不是觉得整个故事还未终结，新的战火即将展开呢？以战争这个永恒的题材为主题，游戏的生命力可谓无穷大，说不定海尔刚人真的反攻到了Vekta星上。可以确定的说，《杀戮地带4》总有一天会和我们见面，而海尔刚和ISA的战争何时才能走到尽头，还得看次世代战争，或者次・次世代战争将会延续到何时。但对于玩家来说，我们又能玩到一个大作、又能体验种种感动、又能发掘不同的乐趣，真好。

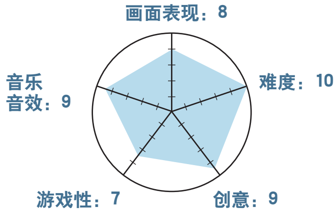


凯瑟琳

文：八重樱

PS3/X360

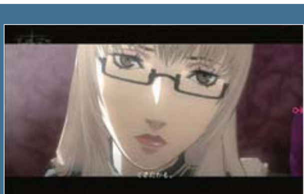


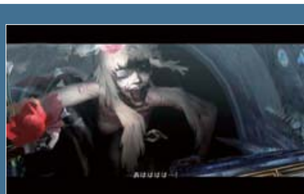


- キャサリン
- Atlus
- 动作冒险
- 2011年2月17日
- 日版

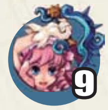
黄金珍藏

总分 27









“山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村。”

——八重樱



“如果你爱他，就让他玩《凯瑟琳》吧，因为那是难得一见的好游戏；如果你恨他，就给他玩《凯瑟琳》吧，因为它会让人对自己的智商产生怀疑。”

——胜负师



“有些人玩这款游戏时注定会胆战心惊，感慨良多。”

——奈落

近几年，日式游戏厂商的日子可不太好过。一方面是玩家对于大多数传统日式游戏杀怪升级的勇者救世路线产生了厌倦心理，另一方面，欧美游戏的迅速崛起也让玩家有了更多的选择。欧美厂商从未停止过自身的进化变革，它们在吸取日式游戏经验教训的同时也在不断尝试着涉足新的领域，带给玩家更为新奇的游戏体验。尽管并不是每一次尝试都称得上惊喜，但至少的确有不少作品获得了巨大的成功，去年名利双收的《暴雨》就是最好的例子。相比之下，日式厂商依旧执迷于自己那狭窄的怪圈之中，总认为有大牌制作人坐镇、有精美的CG和大气磅礴的剧情就能够吸引玩家买账，却极少会从普通玩家的角度设身处地地思考玩家真正想要从游戏中获得的是什么，其结果自然是路越走越窄，销量越卖越少。哀其不幸、怒其不争，已是大多数日式游戏玩家的共识，每当看到美式游戏充斥着网络和杂志的每一个角落时，我们何尝不希望能有一款日式游戏艳压群芳？

终于，我们等到了。它就是由Atlus带来的恐怖恋爱动作冒险游戏《凯瑟琳》。

剧情

《凯瑟琳》的剧情可以简单归结为三个字：三角恋。左手是“结发”女友，右手是年轻貌美的小三，玩家所要做的就是帮助文森特在两个凯瑟琳之间做出抉择。没有复杂的世界观设定，男主角也不是帅得掉渣、挥一挥手就能撂倒一片的超级英雄，本作的故事和八点档爱情肥皂剧真的没什么本质区别，当然，前提是不将每晚爬楼时的恐怖经历考虑在内。

噩梦的世界是《凯瑟琳》的最大亮点，也是最具考据价值的部分。首先所有人都会变成羊的外形这一点就有着强烈的宗教暗示。古代犹太人认为羔羊是纯洁无垢的象征，因此多用羔羊当做祭品献给耶和华上帝。圣经曾将耶稣比喻做献祭的羔羊，为了替人类顶罪而被钉死在十字架上。另一方面，圣经中也将所有的子民比喻成羔羊，需要有一位牧羊人来指导教育他们的行为，以免他们走上歧途。《凯瑟琳》就是沿用了这一设定，在噩梦中徘徊的羔羊们无一不是在人生道路上迷失了自己的人类，接近石山终点时会响起了钟声则是指代牧羊人手中曲柄杖顶端挂着的铃铛。

“梦是客观世界在大脑中的一种虚幻反映”这一点已经得到科学证实，Atlus更是将“日有所思、夜有所梦”这句名言发挥到极致，白天困扰文森特的事物在夜晚的噩梦中都会以极其恐怖的形态追赶着他，企图将他置于死地。这些怪物可以说是文森特内心中罪恶感的化身。类似的游戏还有《零 刺青之声》，虽然前者是逃离梦境，后者是深入梦境，但在对梦的理解这一本质上依然是一脉相承的。

与一般的恋爱游戏不同，《凯瑟琳》中的问题选项并不是以剧情为出发点，而是一杆衡量玩家人生观、爱情观的标尺，也就是说答案并不存在所谓的对与错，玩家只需要真实回答出内心的想法就可以。尽管你的选择的确会影响到游戏的结局，但当结局来临时，你会发现它恰恰反映出了你当前的心境。

我并不想把《凯瑟琳》捧到爱情教科书那么高的地位，它只是再现了很多人在恋爱这一过程中都会经历的一个阶段，这其中有困惑、有烦恼、有胆怯、也有果断。如果你没有谈过恋爱，《凯瑟琳》恐怕很难会让你产生共鸣，但如果你有过恋爱经历（哪怕没有出轨过），我相信《凯瑟琳》一定会让你有“感同身受”的印象。

所以，不要小看爱情，它其实也是一场战争。

战斗

说完故事，免不了要谈的就是游戏的战斗部分了。所谓的战斗其实就是在噩梦的世界中不断爬楼，从本质上来讲属于益智游戏的范畴。这一系统刚公布时，曾经还有玩家对此嗤之以鼻，认为是小儿科的玩意，但我相信绝大多数人在玩到第3大关时基本上都已经涕泪横飞了。想一遍就爬到楼顶？美得你，不让你死个十几二十次怎么行！且不说那时间判定极为严苛的机关陷阱，单是每一层楼留给玩家的思考时间之短暂就足以让人大喊坑爹，玩家几乎是在靠着本能去推动石头，其结果也就可想而知，稍有不慎就会导致完全崩盘。现在的游戏厂商在制作新作时往往都是刻意去降低一些难度，确保玩家能够顺畅地将游戏进行下去，而Atlus却反其道而行之，即便是在普通难度下，卡在中盘的玩家也大有人在，更不要说最终BOSS战的变态程度更是令人发指。OK，游戏难度我们可以通过背版来克服，但操作的问题无疑是为玩家再一次雪上加霜。《凯瑟琳》的石山是一个3维的立体空间，而游戏的操作却是2维的，当出现需要在对角相连的两个砖块间攀爬时，2维操作的问题随即凸显出来。“我明明是向左推摇杆，文森特却往右边爬”这类情况屡屡发生，无形中便浪费了大量时间。而且当使用摇杆去拉动砖块时也经常会出现操作过度的情况，以至于玩家在后期都被迫训练出了根据不同的地形选择是用摇杆还是用十字键的技能……

总结

《凯瑟琳》是一款优点和缺点都很明显的作品，但毫无疑问，它的优点是足以令玩家忽略掉缺点所带来的不快的。在《凯瑟琳》诞生之前，我们都曾一度认为日式游戏已经走到了绝境，而Atlus却以剑走偏锋的方式再度证明了胜利女神只会垂青那些敢于放手一搏的人。山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村——这句话不仅仅是对《凯瑟琳》最贴切的描述，也是对日式游戏前景的美好展望，希望《凯瑟琳》这枚催化剂能够让日式游戏领域再度迎来新的春天。



新闻资讯 黄金眼

Knights Contract

骑士契约	NBGI	动作
多机种 Knights Contract		美版
2011年2月22日	1人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		

通关时间 10 小时左右，全成就 40 小时左右

如果你是动作游戏爱好者，喜欢《战神》、《但丁地狱》这类游戏的话，《骑士契约》是你最近不错的选择。游戏前期可能会因为掉帧的画面和别扭的视角令人印象大打折扣，不过玩到后面游戏的优点也间接显露出来，各种魔女攻击和终结技的配合非常爽快，操作感习惯之后也很顺手。

文 实习编辑 ZHR 美编 NINA



主角

主角没有体力槽，拥有不死之身，可惜主角体力实在太差，挨不了几次打就跪下了。跪下以后虽然可以使用垂死攻击，但动作实在过于缓慢，不如连点 A 键直接满血复活才是上策。主角在被打跪下之后再挨一下会被彻底放倒，这个时候只能一边看着魔女被敌人摧残，一边拼命的连续按 A 满血复活，往往主角好不容易爬起来，魔女已经升了天，实在是让人恨得咬牙。不过主角趴下以后虽然不能自己攻击，但可以让魔女发动一些困住敌人的魔法，争取时间来再战 300 回合。主角虽没有体力槽，但有可以变身的能量，魔女体力下排的蓝色能量一满，按 LT+X/Y 键主角便会“现出原形”，此时时间停止，敌人任主角一顿狂轰乱砍之后无任何打击效果，待等到时间一结束敌人则瞬间全部归了西，犹如 DIO 的替身“世界”一般厉害。

魔女

魔女是玩家在游戏中需要保护的第一对象，魔女有体力槽，只要魔女一死，游戏立即 GAME OVER。不过游戏为玩家准备了“抱妹”系统，只要靠近女主角按住 RB 抱起，她就会神奇的开始恢复体力。魔女绝对是游戏中的第一拖油瓶，由于 AI 过低的原因，我们经常走着走着就听到她在背后凄惨的叫声，等主角扭头掏出家伙准备和敌人拼命时才发现她只是被场景给卡住了……在战斗中我们的女主角不会选择任何的安全地带，基本上就是敌人在哪她在哪，哪里危险她去哪。所以我们在战斗中需要时不时的按 RB 键确定她的位置，将她抱到安全地带。危急时刻还要一直抱着她满场跑回血。不过人家也不是每次都吃这套，经常出现她打上瘾了不让你抱的现象，我们只有走到她身边，一直按住 RB 等她主动跳入怀中。

魔法

魔女的魔法多种多样，初始的四种魔法和后期拿到的两种都可以在菜单中原魔法的下面按 X 进行两次升级，升满之后无论范围还是攻击效果都有质的飞跃，不过需要等待发动时间也会被延长，玩家可以装备“英知之纹章”来缩短等待发动魔法的时间，非常实用。其中藤条魔法升满后有长时间的束缚敌人效果，范围很广，还很容易打出 S 评价，主角“跪下”以后让魔女发动一个藤条是扭转局面的不二方法。陷阱魔法对付回避力高的敌人有很好的作用，不少 BOSS 必须使用这个魔法将其困住来鱼肉，所以建议早日升满。标枪魔法威力巨大，升级以后更是杀敌利器，并且部分 BOSS 不需要主角跳到其身上即可对弱点进行强力攻击。隐藏魔法中，主角的幻影攻击破坏力惊人，可惜需要发动的等待时间较长，在部分战斗中才显得实用。



终结技

组合攻击是本作的亮点，主角与魔女的组合技能攻击力与华丽并进，是刷高评价的不二方法。使用方法是将敌人打成赖死，然后使用魔女攻击之后画面会出现按 B 键的 QTE，成功之后便可华丽的将敌人终结。不过要想每次使用出终结技需要一定时间的适应，因为终结技出现的时候我们通常都在用主角的普通攻击猛磕敌人，冷不丁冒出的终结 QTE 总是容易让人错过，建议玩家可以在每次使用魔女攻击之后稍停一下，这样就不容易按错了。

心得

1. 游戏有 5 种难度，分别是 EASY，NORMAL，HARD，VERY HARD，HELL，其中 HELL 难度需要 VERY HARD 难度通关。每个难度下的各项能力和道具都可以相互继承，非常方便。游戏中每个角色都有三套隐藏服装，造型会和之前有较大区别。NORMAL，HARD，VERY HARD 通关即可解锁全部服装。高难度下除了敌人攻防能力的上升外，还会提升 QTE 的难度，HELL 难度下几乎没有反应时间。



2. 游戏中有不少可以将敌人打出场地外的场景，使用重攻击可以将敌人直接打到场外一击必杀，省了好多麻烦。比如使用女主角那关一开始的场景就可以按 Y 键将敌人全部弹下去，省时省力。不过部分敌人是不能被击飞的，只有老老实实打。

3. 黄金骑士非常厉害，最高难度下蓄力后的挥剑攻击绝对秒杀玩家，并且黄金骑士的血比部分 BOSS 还要厚。要对付它除了要有超强的魔法外，还需要多利用变身来将其消灭。所以建议玩家经常留着点变身槽来招呼黄金骑士。男女主角单独行动时，分别有一段对付黄金骑士的关卡，男主角以冰冻后狂攻为主，女主角则直接放一个必杀即可秒杀黄金骑士。

4. 单独使用女主角的关卡中，我们需要多使用她的蓄力 B 波动炮，此招虽然打击距离很短，但威力巨大，即便是黄金骑士也挨不了几下，一定要熟练掌握。单独使用魔女时按住 LT+B/A 会使用全屏的必杀魔法，威力惊人。高难度下单挑假男主角 BOSS 的战斗非常有意思，由于直接放蓄力炮容易被躲掉，推荐使用陷阱魔法，但陷阱一出 BOSS 立马就会瞬移躲掉。我们需要在陷阱中等待 BOSS 靠近，然后用向下砸拳头的魔法将 BOSS 打出硬直，这样 BOSS 就会被陷阱魔法抓住了，上前蓄力炮伺候。

5. 男主角与面具男单独行动的关卡中需要注意，由于没有魔女，战斗起来比较吃力。可以多使用冰冻瓶将敌人冻住然后一击必杀，非常实用。如果遇到空中的敌人就是用燃烧瓶打下来，不过燃烧瓶对自己也有攻击效果，要小心。打女主角的那场战斗 RT+X 对她有特效，高难度下女主角召唤杂兵比较难打，以使用冰冻敌人的方法一一击破为主。



©2010 NBGI

BOSS 战攻略

（注：由于高难度下战斗后的 QTE 几乎没有反应时间，只能靠玩家背版，所以攻略中特此将部分 BOSS 战的 QTE 刊出）

骑士契约

游戏中第一个正式的 BOSS，相貌非常之恶心。BOSS 在地面时的攻击毫无威胁，翻滚到其后边利用普通攻击配合魔法的方法就能轰掉不少血。如果是 2 周目有了机关枪魔法之后更是能让它飞快的掉血。BOSS 跑到钟上的时候 2 周目对其使用标枪有相当惊人的攻击力。BOSS 的喷火只要躲到远处就不会有任何的威胁。QTE 部分不要按错了。

蛇の巣

一开始以躲避两条蛇的进攻为主，如果是 2 周目有投枪魔法的话可以不用等 BOSS 亲自过来就给她重创。蛇的攻击以喷寒气这招最为厉害，中招之后要连续摇左摇杆否则会被一击必杀。BOSS 出动后是攻击的最好机会，多用魔法和攻击的配合将她打倒即可。

灼热の支配者

本关女主角将会展现其 AI 最傻的一面，站在岩浆中任凭火烧都不舍得移动到安全地带，非常郁闷。没办法，只能抱着她躲避 BOSS 的岩浆攻击。BOSS 第一形态飞空时几种攻击方式只要多移动即可不受威胁，最后



的落地撞击翻滚便可躲过。标枪魔法对 BOSS 非常管用，通常使用一次就能把它打晕。第二形态一周目以普通攻击接魔法为主，如果是二周目可以用个机关枪猛轰。BOSS 使用十字岩浆攻击后要小心，不要近身，可以在远处投标枪。投完之后记得抱着女主角补补血。BOSS 跳到场外的攻击范围较广，且容易将玩家打下平台直接 GAME OVER，一定要小心。

QTE:A> ← > → > ↑ >B 连打 >Y>A

永劫た求めしもの

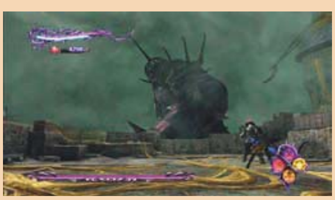


这个 BOSS 的回避力很高，需要一直追击才能打到他。推荐玩家多使用陷阱魔法，如果陷阱魔法已经升到满级那就更方便了。把他卡住后可使用“幻影”上前鱼肉。BOSS 后期会放出分身，不过只要终结技使用得当，反而能成为加血的道具。用陷阱将它困住以后发动变身也是个不错的方法。

怒れる雷

打雷神 BOSS 的最大威胁就是容易被打到场地外，而且它攻击力很高，魔女被重拳击中就空血了，我们需要随时让魔女在怀中保证她的安全才行。





BOSS 的大型波动炮可以用标枪打掉，之后近身等待它出拳，等拳头砸下来以后在旁边按 A 跳到它身上发动幻影对着头一顿猛砍，再配合魔法攻击很快就能解决它。除了跳到 BOSS 头上外，我们还可以猛攻 BOSS 的手让它的头垂下来任玩家鱼肉。

QTE:Y>A> ↑ >X>B 连打

予期せぬ未来へ

蜘蛛 BOSS 在地面上时，玩家前几次的攻击会被躲开，利用翻滚躲过其之后的攻击就是最佳反击时间，有时候也可以趁它攻击女主角的时候进行追击。在受到一定攻击后它就会倒下任凭玩家处置。BOSS 跳到墙上后会放出小蜘蛛，还会用能力将玩家的操作变成反向的，可以多利用锁定键来减少失误，魔女快倒的时候就抱起来跑。BOSS 还会在放出蜘蛛后唱歌让魔女的魔法无法使用，这在高难度下是非常致命的，建议在 BOSS 唱歌前就消灭一批蜘蛛，不然女主角会死得很快。消灭完小蜘蛛后 BOSS 会重回地面，如法炮制，反复几次之后就能将 BOSS 解决。

QTE:B>X> → >RB>Y

决别のとき

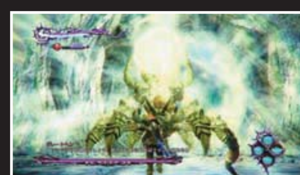
这个 BOSS 的造型颇有点 ZOE 里机体的意思。与她的对决我们需要多使用标枪魔法将她从天上打下来，如果标枪魔法等级已经升满，那对付



她就更加简单了。BOSS 在地面的时候可以用陷阱魔法将她困住。由于其攻击力较高，两三下就把主角打跪下了，要多加小心。BOSS 攻击以直线激光和地面追击的招式为主，回避她的攻击仍以积极移动配合翻滚。如果不幸跪下了就让女主角找准机会用个陷阱或者 3 级藤条争取时间让主角东山再起。

QTE：Y> RB>B 连打 > →

100 年の决着



本关的 BOSS 不难打，第一回合和之前的战斗一样，以放陷阱之后的猛攻为主要战术。第 2 回合使用满级标枪魔法直接打 BOSS 弱点，然后将其 4 个脚砍倒，跳到其身上使用主角的幻影攻击就能轻易的解决 BOSS。BOSS 的几个光照攻击范围虽大，但发动后有明确的提示，所以构不成威胁。关键是最后的 QTE 很麻烦，按不对就要整个 BOSS 重打，非常恼人。

QTE：Y> RB> A> ← >Y> X 连打 > ↓。

最终 BOSS



最终 BOSS 的战斗不知道方法的话很容易被卡，玩家需要利用陷阱魔法将 BOSS 困住然后攻击。当 BOSS 抓住主角或魔女的时候放一个陷阱就能直接将其困住，然后鱼肉她的时候记得有 QTE 不要错过了。如果标枪魔法已经升满，那困住 BOSS 后发动一次会起到非常显著的效果。玩家要小心她的冲撞攻击，被她撞到场景外就直接 GAME OVER 了，尽量在场景中央移动。BOSS 在 HP 少的时候会给自己加防护罩，需要用标枪魔法打破。她在空中放大招的时候使用标枪魔法可以打掉 BOSS 相当多的血，需要找准机会。其中高难度下 BOSS 的雷击魔法可以将男主角一击打晕，将女主角一击空血，一定要积极移动。最终 BOSS 第二回合和第一回合差不多，只是有时间限制，BOSS 加了一招陨石攻击，她在发动的时候用标枪投它是最好的方法。建议仍然以陷阱和标枪魔法为主要攻击手段。

QTE：第一回合：B 连打 > ↑ >Y
第二回合：← >X>Y>B

文中 X360 版的 A、B、X、Y、RB、LB、RT、LT 分别对应 PS3 手柄中的 ×、○、□、△、R1、L1、R2、L2

超时空要塞 三角边境	NBGI	动作
PSP マクロス トライアングルフロンティア		日版
2011年2月3日	1～4人	4980日元
无对应周边		

本作是和剧场版动画《虚空的歌姬》同捆发售的PS3试玩版基础上制作出的完整版游戏，在PSP上已经是“《超时空要塞》系列”的第三部作品了。游戏基本继承了前两作的系统，不过除了正常的故事模式外，还新加入了学园模式，让玩家能够以一个美星学园学生的身分全程参与到《Macross F》的故事中，与早乙女等重要角色一同战斗和学习，甚至还可以跟他们发展超友谊关系。游戏本身的画面与战斗系统几乎毫无改变，手感略显僵硬，玩家需要一定时间去适应。不过本作还有对FANS们诚意满载的娘娘商店，对于有收集癖的玩家来说，光是这点就足够耗上不少时间了。快点乘上自己心爱的女武神战机翱翔于天际吧！

文 fantesyman 编 洛克 美编 NINA



操作解说

按键	效果
方向键・上	前进（人形与守护者）／俯冲（飞行）
方向键・下	后退（人形与守护者）／拉升（飞行）
方向键・左	左移（人形与守护者）／左翻滚（飞行）
方向键・右	右移（人形与守护者）／右翻滚（飞行）
模拟滑杆・上	变形（飞行形态）
模拟滑杆・左＆右	变形（守护者形态）
模拟滑杆・下	变形（人形态）
○键	特殊武器
△键	格斗（人形与守护者）／减速（飞行）
□键	主武器

按键	效果
X键	推进器
L键	防御
R键	锁定／切换
START键	菜单
SELECT键	僚机指示
□+X	反导弹防御系统
△+○	特殊攻击
○+X	指挥技能
L+○	蓄力射击
L+△	蓄力格斗
L+□	切换武器
L+X	蓄力冲刺
方向键・上+R	锁定重要目标（即带☆符号的目标）
L+R	解除锁定

故事模式

模式介绍

在该模式中，玩家首先需要选择自己所使用的驾驶员，同机的副驾驶和驾驶僚机的拍档，三个位置总共有六位原创角色供玩家选择，然后还有七位导航员可供选择，除了原创角色，也有来自系列第一作的早濑未沙和《Macross7》的杰特拉帝人参谋エキセドル・フォルモ。

之后玩家需要选择进行的战役，战役以历代作品区分，各自独立，玩家可以按照自己的喜好来挑选攻略。

每个时代都有数个关卡，所使用的机体也不一样，驾驶员在游戏过程中可以随时更换，随着关卡的攻略，还会有该战役中的驾驶员角色逐渐开放使用，各种机体也会陆续解锁，玩家可以按照自己的喜好自由配搭，但需要注意的是有的角色与机体是固定组合，在购买解除限定模式之前无法更改。



年代表		
作品中时间线	作品名称	上映（发行）年份与类型
AD2008	Macross Zero	02年 OVA 全五卷
AD2009	Macross	82年 TV 全36话
AD2009	Macross Do You Remember Love ?	84年 剧场版
AD2040	Macross Plus	94年 OVA
AD2045	Macross 7	94年 TV
AD2047	Macross Dynamite 7	97年 OVA 全四卷
AD2059	Macross F	08年 TV 全25话
AD2059	Macross F・The False Diva	09年 剧场版 前篇
AD2091	Macross II	92年 OVA 全六卷

改造点数与娘娘点

完成一个关卡后可以获得改造点数（Tune Point）和娘娘点，前者可以用于改造机体，后者则能够在娘娘商店中购买各种游戏的收集要素，从驾驶员、机体到BGM以及称号等内容一应俱全。购买足够的要素后，娘娘商店还会升级，升级后的娘娘商店会提供新的货物，最高等级为30。

需要注意的是，每次得到改造点数的是玩家用于完成关卡的机体，也只能用于改造该机体，其余机体无法使用。改造点数可以提升机体的各方面能力，还可以提升武器的性能，但每一台机体都有其改造上限，玩家花费的改造点数达到上限后则无法继续改造，如何根据自己的战术进行取舍也是游戏的乐趣之一。



机体数值	
数值	说明
HP	机体的生命值，改造上限为10000。
射击防御	对远程武器的防御能力，改造上限为99。
格斗防御	对近战武器的防御能力，改造上限为99。
スピード	机体的移动速度，改造上限为99。
ブースト	机体的冲刺速度和RUSH槽长度，改造上限为99。
バランサー	机体稳定性和硬直时间长度，改造上限为99。
回旋	机体转向性能，改造上限为99。
レーダー性能	机体锁定目标的距离，改造上限为99。
BODY	机体型号。
SPECIAL	机体特殊攻击类型。
WEAPON	机体武器种类数。

©1982,1984,1992,1994,1995,1997,1999,2000,2002 ビックウエスト ©2007 ビックウエスト／マクロスF製作委員会・MBS ©2009 ビックウエスト／劇場版マクロスF製作委員会 ©2011 NBGI

武器数值	
数值	说明
威力	武器的攻击力。改造上限根据机体类型与武器基础威力不同而变化。
命中	武器的准确度，改造上限为 99
连射数	武器的可连续发射次数，改造上限为 99
有效范围	武器的攻击长度，改造上限为 99
弹速	武器的射击速度，改造上限为 99
リロード性能	武器的装填冷却时间，改造上限为 99
弹数	武器的最大弹药数，改造上限为 99

※：部分数值虽然上限为 99，但如追踪导弹的连射和激光炮的弹数的改造进度条还会被分成几格，改造数值满一格后才会提升一次连射数或弹药数。

外挂装备

有部分机体可以在完成一定的关卡后获得外挂装备，它可以改变机体本身的性能，武器也会有所改变。外挂装备附带的武器同样可以改造，但机体本身的改造点数不能用于改造外挂装备，只能在机体添加外挂装备后完成关卡来获得所需点数。外挂装备同样有改造上限，其上限一般比机体本身要更高，想要打造强力机体的玩家可以考虑将机体改造点数都投入到性能上，外挂装备则专注改造武器。外挂装备的缺点是部分装备会令战机变形受到限制，无法变成某种形态，而且在其 HP 耗尽后（机体 HP 的黄色部分）会自动解除装备。玩家也可以同时按〇△□ X 主动解除装备。

娘娘商店



从上作继承过来的娘娘商店货架非常丰富，为玩家们服务的还是身穿娘娘招待制服的兰华和裹着性感旗袍的雪莉露女王，两人都有丰富的语音，购物会获得她们的感谢，如果玩家停止不操作，还会被推销商品，而如果什么都不买就退出商店，可是会被骂的哦。

当然，娘娘一开始提供的货物并不是太多，但那是因为玩家开启的战役不多，商店本身的等级也不够高。在画面的右下角有标出娘娘商店目前的等级和升级需要的经验值，玩家消费的娘娘点会转换为等值的经验值，获得足够的经验值后娘娘商店就会提升等级，货物也随之变得越来越多，最高可以升到 30 级。

货物类型

角色：包括机师和普通人，前者能够驾驶机体，又可以在副驾驶位置提供指挥技能，后者只能在副驾驶位置提供指挥技能。

机体：包含机体和外挂装备，有部分机体在解除限制之前无法由其他驾驶员使用，部分敌人机体不能在战役中选用。重复购买已经拥有的机体可以将娘娘点兑换为该机体的改造点数，直到其拥有点数到达改造上限为止。外挂装备无法购买改造点数。

模式解锁：用来解除游戏中的各种限制，包括机体限定驾驶员，机体能力限制等，就连关卡 BGM 都可以改。

BGM：背景音乐，可以在展览室的欣赏模式中收听，开放选择关卡 BGM 限制后也能够在任何关卡中播放。



过场动画：一般是战役的开头动画和片尾动画，也有游戏的开头和结尾动画，可以在展览室的欣赏模式中观看。

壁纸：在战役模式的 Loading 画面中看到的图像就是这里贩卖的商品，多数是游戏中的经典场面截图，可以在展览室的画廊模式中观看，也能设定为壁纸，之后的 Loading 画面固定为该张图像。

称号：玩家 ID 卡中可以用到的称号，本身会随着战役模式的完成度而不断获得，不过玩家也可以在娘娘商店购买，而且有部分称号只有商店可以买到。

头像图标：玩家 ID 卡使用的图标，本身也会随着战役模式不断地解锁人物而获得，但有部分敌人头像只能在商店买到。

战斗技巧



1. 本作难度并不算高，熟练掌握操作后大多数玩家都可以顺利完成各个关卡，但如果机体不进行改造，想要每关获得高评价则比较困难。女武神战机的三种形态各有优缺点，飞行形态速度高，但转向需要大弧度旋转，主要用以快速接近敌人，但并不适合用于作战；人形态则正相反，机动性最低，不过却是惟一可以停留在原地的形态，在地形复杂的地面战中表现优异；介乎人机之间的守护者形态集合了前两者的优点，即有不俗的速度，同时也保留了灵活的移动能力，甚至能够在地面战中贴着墙面移动，是使用频率最高的形态。除了熟练掌握转换形态的时机外，懂得适时双击方向键发动冲刺来躲避敌人或急速接近对方也是每个玩家必须掌握的技巧，冲刺会消耗 RUSH 槽，耗尽则暂时无法使用冲刺或推进器，停止使用后 RUSH 槽会快速恢复，还可以在机体改造中增加其上限。

2. 按□ + X 发动的反导弹防御系统可以释放诱导弹（飞行形态）或直接用机枪（守护者与人形态）打落飞近的敌方导弹，当玩家发现自己机体被一堆表示有大量导弹接近的红色箭头包围时需要果断发动。该系统会消耗 ANTI 值，当其降到 0% 时便无法发动。和 RUSH 槽一样，停止使用防御系统后 ANTI 值会快速恢复。

3. 副驾驶员的指挥技能需要按〇+ X 发动，效果因人而异，消耗的 SP 量也各不相同，玩家可以在自己整备界面查看，在合适的时机发动可以让战斗变得更轻松。

4. △ + 〇的特殊攻击需要消耗三格 SP，不同机体会有不同的攻击方式，有的威力强大，有的则拥有特殊效果，只要使用时机恰当，绝对物超所值，是玩家达成 SS 评价必须要用到的技巧。需要注意的是，一些外挂装备会改变机体的特殊攻击方式，最好同时熟悉两种特殊攻击的性能。

5. 在极其危急的情况下，玩家们还可以通过同时按下 L+R+ △发动短暂的无敌模式，逃过致命的攻击。但这种终极手段一次战斗只可以使用一次，而且发动后将无法使用 SP，不到生死关头请勿随意使用。



校园模式

模式介绍



本作新增添的模式，类型上近似于经典的文字冒险游戏《心跳回忆》，玩家的身分是一位美星学园的新入校生，与主角早乙女有人等主要角色同年级，并且在该模式中一同加入到了《Macross F》的故事线中。刚开始玩家首先需要在八个记忆位置中选择一个，之后决定角色性别，从三种声音中挑选一个（按三角可试听），然后是角色喜好的颜色种类（会反映在人物头像背景和机体的颜色上）。跟着要为角色取一个响亮的名字，还能够设定朋友对角色的爱称。接下来是角色的生日和出生地，最后则是最为重要的选修课程。

选修课程共有四项，但玩家头一次选择时只能选择第一项“体验入学课程”，进行一次大约十几分钟内即可完成的教学剧本后，其余三项课程才能解锁。

课程介绍	
课程名称	剧本长度与效果
体验入学课程	简短教学剧本，无特殊效果。
航宙管制课程	完整剧本，获得的‘心’经验值上升。
特殊技术训练课程	完整剧本，获得的‘技’经验值上升。
飞行员养成课程	完整剧本，获得的‘体’经验值上升。

授业

游戏过程中，玩家每月有四次行动机会，每次可以选择的行动有授业、休息与放松心情。授业分三种，分别提升心、技、体三种资质，对应的学科选项颜色与显示该项资质的数字颜色一致。选择其中一项授业后便会得到经验值来填充心、技、体三种资质上方的圆槽，填满后便会获得一点资质。授业获得的经验值取决于玩家在该次授业中得到的成绩，但这个结果完全是随机的，有可、良与优三种成绩，经验值奖励依次上升。

玩家拥有 HP 与 MP 两种资源，各有 100 点，无论哪种授业都会消耗玩家角色的 HP 与 MP 合共 20 点，但比例有所分别。在完美地完成考试后会按照 HP—MP—HP 的顺序提升上限 10 点，极限为 150。

各授业的消耗量	
授业种类	消耗 HP 与 MP
心类授业	5 HP 、15 MP
技类授业	10 HP 、10 MP
体类授业	15 HP 、 5 MP



共同授业

在授业选项旁会有学园模式中各种角色头像出现，这表示了玩家将会在该项授业后遇到该角色并与其发展剧情，与角色发生剧情不但能够获得额外的经验值，还会拥有该角色的增益效果。每个角色的增益效果都会显示在界面的右下方，持续时间为玩家与该角色发生剧情后的三次行动。不同角色提供的增益效果不一。



万能类	
人物	增益效果
ナナセ	每次行动开始时回复 10 HP+10MP。
クラン	心、技、体授业时随机增加其中一项资质的经验值。
ブレラ	心、技、体授业不消耗 MP。

心类	
人物	增益效果
ルカ	心授业经验值增加。
ヤマシロ	心授业消耗 HP 降低 3。
ピノン	心授业消耗 HP 提高 1，获得经验增加。
クレア	心授业成绩获得‘优’的几率提高。
アキミズ	心授业获得‘优’时，获得经验值增加。

技类	
人物	增益效果
ヒルダ	技授业经验值增加。
ミハエル	技授业消耗 HP 降低 5。
ゲイリー	技授业消耗 HP 提高 2，获得经验增加。
シラカワ	技授业成绩获得‘优’的几率提高。
シェリル	技授业获得‘优’时，获得经验增加。

体类	
人物	增益效果
アルト	体授业经验值增加。
ルイス	体授业消耗 HP 降低 8。
ホシムラ	体授业消耗 HP 提高 3，获得经验增加。
カグラ	体授业成绩获得‘优’的几率提高。
ランカ	体授业获得‘优’时，获得经验增加。



休息和放松

休息可以恢复玩家 60 点 HP 与 MP，但该轮行动无法获得经验值，也不会与任何角色发生剧情，无法获得增益效果。因为休息的恢复效果是固定值，玩家需要注意均衡地消耗 HP 与 MP，避免两者总量相差悬殊从而导致浪费。

放松心情选项实际上类似一般恋爱游戏中的约会选项，玩家可以选择一位喜爱的角色，然后在三个地点中选择一个与其约会，游戏本身给出了角色的喜好，符合其兴趣的约会地点能够大幅提升其友好度，如果不适合则提升的幅度较小。约会同样能够获得小量经验值，成功的约会还会恢复 5 点的 HP 与 MP，但最重要的是与角色的友好度到达一定阶段后，该角色提供的增益效果等级也会上升。放松心情无法获得角色增益效果。



特殊事件

正常游戏的流程中，随着时间的推移，还会有一些重要的特殊事件发生，里头的选择也会影响到角色本身的属性增长或是身分等要素。需要注意的是，有的特殊事件需要校园模式进行到特定的周目才会引发，所以想要培养出一个强力的人物，需要多次通关校园模式才行。

特殊事件	
时间	事件
1 学年 2058 年 1 月第 2 周	选择是否参加问卷调查，选择参加开启特典模式。(需完成 5 周目)
1 学年 2058 年 1 月第 3 周	ランカ、シェリル转学（需完成 5 周目）。
1 学年 2058 年 6 月第 1 周	射击实技考试。
1 学年 2058 年 6 月第 3 周	クラン、クレア毕业。但仍然可以约会，也能继续触发与她们相关的剧情并获得增益。
2 学年 2058 年 9 月第 3 周	ゲイリー老师询问你对将来的打算。可以选择“军人”或是“民人”。(需完成 3 周目，之前强制为军人。)
2 学年 2058 年 10 月第 3 周	体育祭，可以选择参加 100 米跑（体力、速度），拔河（格斗、防御）和射击（射击、集中）3 个项目。角色属性决定比赛胜负。

时间	事件
2 学年 2059 年 4 月第 1 周	宇宙实技考试。
2 学年 2059 年 5 月第 2 周	ランカ、シェリル转学。开始能够和雪女王约会。（5 周目之后无法达成。）
2 学年 2059 年 6 月第 2 周	ヒルダ老师询问你将来打算。可以直接在“S.M.S”,“新统合军”,“民间人”3 项中选择。（需完成 5 周目）
2 学年 2059 年 8 月第 3 周	本周开始无法约会。
3 学年 2059 年 9 月第 1 周	场景变化，学校变为废墟。学园模式即将完结。

自身能力的提升

在授业中获得足够的资质点后，玩家便可在能力习得选项中提升自己角色的能力，除了体力、速度等基本能力外，还可以提升 SP 的上限。



提升的能力		
提升能力类型	所需资质数量	效果
体力或速度	体 1 点	提升该能力 1 点
格斗或射击或防御	技 1 点	提升该能力 1 点
集中或觉醒	心 1 点	提升该能力 1 点
SP 上限	心、技、体各 7 点	SP 槽多一格（最多六格）

技能

除了同时玩家也可以选择花费资质去习得最多四种自动技能和一种指挥技能，前者在角色作为驾驶员时被动产生作用，后者则在角色作为副驾驶员时可以消耗 SP 发动。



自动技能	
技能名称	效果
ローリングプラス	飞机形态时，旋回速度上升，可以连续旋回 4 次。
千里眼	锁定范围变为 2 倍，多目标锁定速度为 1.5 倍。
救护班	救助队友时，队友恢复 50%HP
ミサイル处理班	反导弹攻击的使用次数变为 1.5 倍。
特殊工作班	对战舰和基地攻击力变为 2 倍。
コンボマスター	更容易积累连击次数。
应援	自机 HP 下降到 30% 以下时,自动回复到 50%。每场战斗只能发动一次。
觉醒	自机 HP 下降到 30% 以下时，短时间无敌并回复所有弹药。每场战斗只能发动一次。
サーカス飞行	令不能飞行的机体，也变得能飞。
トライアングラー	提高完成任务时增加的友好度。
反击の狼烟	自己机体 HP 降到 30% 以下时,SP 槽增加 6 格。每场战斗只能发动一次。
ブーストマニア	喷射槽消费量降为 75%。
スナイパー	攻击穿透各种类型护盾。
急速回复	连续任务时，每个场景开始时 HP 回复 100%。
デストロイヤー	驾驶各类机器人时，机体性能上升。
改造一筋	获得的娘娘点变为 0，但获得的机体改造点数提升为 2 倍。
嫌われ者	任务结束时，所选的角色（僚机、副驾驶、联络员）好感度降低。
耳栓	各种歌的效果减半。
中华饭店常连客	关卡中获得的机体改造点数变为娘娘点数。
气力充实	以拥有三格 SP 状态出击。
スタートダッシュ	HP100% 时，攻击、防御、速度提升为 1.2 倍。
スタンドプレー	不带僚机时，攻击、防御提升为 1.5 倍。
セービング	SP 槽消耗减少 1 格。
エースキラー	对敌方王牌（带☆符号敌人）的攻击力提升为 1.5 倍。
ターニングプラス	旋回力提升为 1.2 倍。
死地に活路	自机 HP 下降到 30% 以下时，SP 槽的回复速度提升为 1.5 倍。
必杀の一击	第一下格斗攻击的攻击力提升为 3 倍。
防御の极み	防御时不受伤害。
音速の极み	喷射时加速度提升为 1.5 倍。
最后の意地	自机 HP 下降到 30% 以下时，攻击、防御、速度提升为 1.2 倍。



指挥技能	
技能名称	效果
リロード	全部武器弹药瞬间补满。
铁壁	防御力提升为 2 倍，受到攻击无硬直。
フライトカーニバル	在飞机形态时能喷出带色的烟雾，按○开关，按□改变颜色。
ショックガード	防御敌人格斗攻击时，必定弹开敌人攻击。
リフレクション	反射光束类武器，对实弹类武器无效。
紧急回避	短时间无敌。
无限ブースト	无限 RUSH 槽。
ミサイル见切り	子弹时间，敌人导弹速度变慢。
格斗の遗传子	无法防御，格斗武器攻击力提升为 3 倍。
激励	全武器弹药获得补充，攻击速度提升，短时间内无敌。
エース	攻击力、速度、RUSH 槽提升为 1.5 倍。
爆击王	全武器弹药数提升为 1.5 倍
幻の秘药	回复自机和附近僚机的 HP，可复活被击坠的僚机。
スピリチアバリア	シビル出现在自机前，一定时间内展开护盾
应急处置	回复 50%HP。
アクティブステルス	无敌但也无法攻击。
舍て身	SP 全恢复，但 HP 减半。
ジャミング	一定时间导弹无法命中自机。
远隔救助	可以远距离瞬间救助僚机。
集中力	一定时间驾驶员能力全提升为 99，但效果结束后 HP 减半。

不同周目对剧情的影响

1：第 1、2 周目固定是“S.M.S”路线，所有关卡默认机体为 VF–25F，角色头像会戴着 S.M.S 头盔。

2：第 3 周目能够选择加入“新统合军”，关卡默认机体为 VF–171，角色头像会戴着新统合军头盔，战斗剧情和同伴也会发生变化。

3：完成“S.M.S”和“新统合军”剧情后增加“平民模式”，没有任何剧情战斗。角色头像无头盔。

4：完成“平民模式”后增加“特典模式”，新增シェリル演唱会、拍摄电影等剧情。ランカ和シェリル会提前转学。



学园模式会持续三年，玩家总共有 144 次行动机会，熟练后只需要 2–3 个小时即可育成一个角色，不过经验值有限，如何分配来打造出一个适合自己需要的人物就有待玩家们自行研究了。本模式的剧情也非常有爱，不但加入了大量原作中没有的新剧情，还有人气角色的各种美丽 CG，包括许多女性角色的女仆装，雪莉露女王的泳装等对 FANS 们来说属于吸引力满分的亮点，《Macross F》的爱好者们不容错过。



栏目主持 纱迦

软硬兼施 SP

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息大集合



最近硬件市场的最大新闻当然是 3DS 发售。3DS 发售后，没有出现之前预计的供不应求场面，因此价格也开始平稳回落。比较令人惊讶的是发售日当天便已爆出 3DS 可运行烧录卡的新闻，只要简单更新一下内核，就可以支持 3DS。任天堂这次的反破解手段实在是太失败了，想必下期国内各大主流烧录卡都会支持 3DS 了吧？

PS3 破解简介

文：月下雪影

自从自制系统签名方法走向成熟之后，国内的 PS3 主机市场就越做越大了。可破解已经成为了玩家选择 PS3 主机首要的参考因素，不过对于一些 PS3 老玩家们来说，破解可能是一个比较陌生的话题，而在这次的“软硬兼施 SP”里就着重为这些没有接触过破解的 PS3 玩家们简单地介绍一下现在的 PS3 破解方法和破解后的优劣。

破解要求的系统版本

现阶段破解 PS3 只要保证主机的系统版本低于 3.55 即可。低于 3.41 可以选择 3.41 自制系统来进行游戏，介于 3.41 和 3.55 之间则可以选择使用 3.55 自制系统来玩游戏。

破解的弊端

谈到破解 PS3 产生的弊端，大概有两点。一是自制系统很容易泄露主机的信息，所以下载固件时一定要选知名度大、可靠的网站，如果自身对某固件比较熟悉，那尽量选择在作者的官网上下载，这样就能最大程度地避免主机信息的泄露。二是刷了自制系统的 PS3 是无法登录 PSN 的，也就是说破解后的 PS3 主机基本就告别联网对战等和 PSN 相关的游戏体验了。除了这两点，你破解后不会有任何损失，现在刷写自制系统基本相当于普通的系统升级，这是不会破坏硬盘中的数据的，所以你之前的存档、奖杯等游戏内容在破解后也是不会丢失的。破解后如果想刷回普通系统，直接下载官方固件再通过 USB 设备升级覆盖即可，主机是不会判断出系统差别的。



▲刷回普通系统选择覆盖即可。

3.41 和 3.55 自制系统的差别

・游戏兼容性：两者各有所长。3.41 玩普通的 PS3 游戏兼容性并不如 3.55 出色，尤其是运行要求 3.50 系统版本才能运行的游戏，需要修改 eboot.bin 才可以，而 3.55 就可以直接运行。但在破解的 PSN 游戏上，3.55 的兼容性就不如 3.41 了，现在 3.41 系统可以直接运行破解的 PSN 游戏，3.55 则需要自签名后才能运行，相当麻烦，且一些游戏即便在签名后也不能保证可以运行，譬如《初音》。

・自制程序：无疑 3.41 对自制程序的兼容性上也要比 3.55 稍强一些，这主要体现在安装 PKG 文件时无需签名。不过现在的自制程序大多数也都有了签名版本，所以 3.41 只是略强一些。

・稳定性：3.41 略强于 3.55。3.55 自制系统运行免引导游戏时比较容易死机，如果使用引导盘问题则不大。

3.41 自制系统的刷写

刷机前的 FAQ

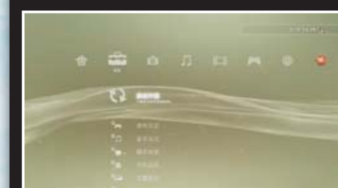
Q：自制系统与使用电子狗之间有什么区别？

A：所谓的 3.41 自制系统只是将原先需要使用电子狗的步骤变换成了软件运行的方式，即开机后你需要手动运行一次 payload，此时就相当于启动了电子狗。除此之外就没有什么差别了，包括游戏的兼容性两者也是一样，不能玩的、需要引导的还是那些。

Q：自制系统能否观看蓝光电影？

A：启动主机后，如果不运行 payload，你是可以直接观看蓝光电影的。但如果运行了 payload 后，那就和使用电子狗一样无法蓝光电影了，此时的解决办法就是重新启动主机。

刷机步骤

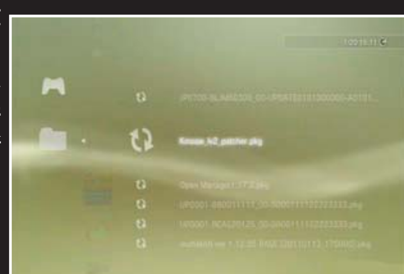


1. 首先你的主机系统版本要低于或等于 3.41，然后请自行搜索“Hermes341CFW”和“HermesV4 payloadds”。前者是自制固件，后者是电子狗模拟程序。一般下载的“Hermes341CFW”是 PS3UPDAT.PUP 文件，使用正常的 U 盘系统升级方法安装即可。保证 U 盘的文件系统为 FAT32，然后把 PS3UPDAT.PUP 放在“PS3/UPDATE”目录下，如果没有可以新建该路径（先在根目录下新建 PS3 文件夹，进入 PS3 文件夹后再新建 UPDATE 文件夹）。

2. 把带有 PS3UPDAT.PUP 文件的 U 盘插到 PS3 主机上，通过“设定”→“系统升级”→“从存储设备升级”→“OK”将升级文件拷贝到 PS3 主机上。拷贝完成后，主机提示按 PS 键检测升级数据，之后看到使用协议和更新信息，选择“同意”→“确定”后系统会开始升级，升级时请不要关闭电源，完成后主机会自动重启。



3. 现在你会发现在“游戏”的图标下会多出 Install Package



Files 图标，这就代表自制固件已经安装完成了。通过 Install Package Files 你可以安装各种自制软件。最后把你下载的“HermesV4 payloadds”（一般是一个 PKG 文件）放入到 U 盘的根目录，再把 U 盘接入到 PS3 上，选择 Install Package Files 来安装 payload 程序。完成后 3.41 自制系统的刷机步骤就算结束了。之后每次开机运行一次 payload 即可像以前用电子狗时一样玩游戏了。

自制系统的特殊功能

在开机后运行 payload 时，按住 × 键不放会出现系统的高级选单，这里的具体功能如下：

XMB Debug —> Available with debug options (/app_home/PS3GAME) 选择后可在 XMB 菜单的“系统设定”里出现开发机用的 debug 菜单

Retail XMB —> Available with the standard options (like when you turn the console, but with patches) 选择后可以移除“系统设定”里的 debug 菜单

UnMountDevices —> removed all redirects (syscall 36, redirect to / app_home/PS3GAME, etc) 选择后恢复模拟电子狗之前的状态，蓝光光驱的重定向函数恢复，在运行 payload 后可以通过此功能不重启就观看蓝光电影。

3.55 自制系统的刷写

刷机前的 FAQ

Q：3.41 自制系统有必要升级到 3.55 自制系统么？

A：暂时没有必要。不过升级将会是一种趋势。

Q：3.41 自制系统升级到 3.55 自制系统后需要做什么？

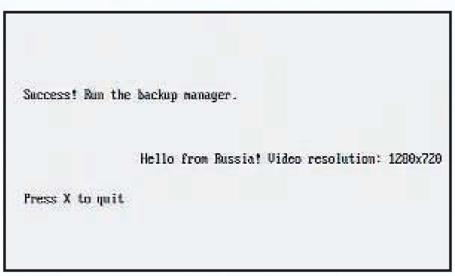
A：由于现在 3.55 系统已经支持运行备份管理器了，所以你不需要重新传送游戏，但之前替换过 eboot.bin 的游戏需要换回原版，否则运行时可能黑屏死机。此外，你还需要重新安装签名后的自制程序，包括文件管理器、FTP 工具等等。注意不要随便删除游戏引导程序，否则可能会连着你的游戏一起删的。最后，3.41 系统下的 PSN 游戏也无法运行了，你需要通过自签名才能再次运行它们。

刷机步骤



1. 凡是主机系统版本低于 3.55 的 PS3 都可以刷写成 3.55 自制系统，不过 3.55 版本的自制系统较多，目前仅推荐使用 Kmaew 3.55 自制系统。请自行搜索“Kmaew 自制固件”和“LV2 权限补丁”。刷写 3.55 自制系统的方法和 3.41 类似，将“Kmaew 自制固件”PS3UPDAT.PUP 文件放到 U 盘的“PS3/UPDATE”目录下，然后通过“设定”→“系统升级”→“从存储设备升级”来给 PS3 进行升级。

2. 更新后的主机同样会多出 Install Package Files 图标，现在把“LV2 权限补丁”相关的 PKG 文件拷贝到 U 盘的根目录，然后在 Install Package Files 下进行安装，LV2 补丁目前的最新版本是 V8，请自行搜索。安装完成后会多出一个 lv2 patcher 程序，执行它你就可以获得 LV2 系统权限了。

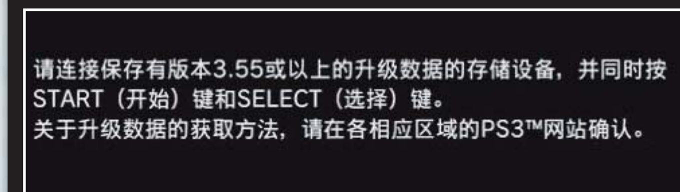


恢复模式下刷写固件



1. 无论是 3.41 还是 3.55 自制系统，它们都有可能发生无法正常刷写的情况，此时可以利用一种更为可靠的方式来刷写自制系统，那就 PS3 的恢复模式。要进入恢复模式，需要先将主机关闭，然后长按电源键不放，此时你会听到“哔”的一声，几秒后会再“哔”的一声，不要松手之后 PS3 会自动关机。接着 PS3 又会“哔”的一声，然后再“哔”的一声，此时还不要松手，直到最后听到“哔哔”两声，松开电源你就会发现 PS3 已经进入了恢复模式。现在按照提示给手柄插上 USB 线按下 PS 键就能看到恢复模式的主菜单了。

2. 在主菜单下选择第六项“系统升级”，然后按照提示按下 START 和 SELECT 键，随后 PS3 会自动检测升级文件并开始刷写固件。记得要把带有自制系统的 U 盘插到 PS3 主机上。自制系统的存放路径依旧是 U 盘中的“PS3/UPDATE”文件夹。



破解后的操作

安装 3.56 伪装补丁

由于 PS3 主机在联网的情况下会采取静默升级，所以为了防止已经被破解的主机在毫不知情的情况下变成未破解主机，你最先要做的是安装 3.56 系统的伪装补丁，它的主要作用就是用来屏蔽 PSN 的自动更新，避免破坏破解功能。请自行搜索“3.56 Version Spoofer”，该软件由 Rebug 小组制作，分“GeoHot 版自制系统 3.56 伪装补丁”和“其它自制系统 3.56 伪装补丁”两个版本，使用上述方法破解的主机请安装“其它自制系统 3.56 伪装补丁”，安装方法同样是将 PKG 文件拷贝到 U 盘根目录下，然后在 PS3 上选择“游戏”→“Install Package Files”安装。



安装游戏引导程序

当然，运行破解游戏还必须安装游戏引导程序，目前几个兼容性不错的游戏引导程序包括“multiMAN v1.16.00”、“Roger Manager v8.1” 和“OpenManage v1.17.2”，后面的 v 表示当前的最新版本，推荐使用最新的软件，以获得更好的兼容性。

关于连接 PSN

现在有很多办法，目前比较可靠的方式是通过 FuckPSN 配合 FTP 等工具来连接。具体的原理就是把电脑当作 PS3 的 DNS，然后使用电脑代理 PS3 进行 PSN 验证，以证实 PS3 的登录证书是真实的。此方法没有系统局限，3.41 和 3.55 自制系统上都可以正常使用。不过破解主机并不建议连接 PSN，而且此方法也可能被封锁，想要了解相关信息的话请善用搜索引擎。

防止主机被 BAN

最近因为 PSN 网络方面出现了比较重大的安全问题，很多人可以利用 PSN 的网络特性来获取他人的主机 ID 并将其替换，这样虽然可以让自己的主机避免被 BAN，但却很容易误伤到正版玩家们。所以为了以防万一，不让被别人盗取自己主机 ID，请尽量遵守以下几点：

· 破解玩家请尽量不要使用 PSN，因为采用 DNS 伪装连接 PSN 的方法，泄露 ID 的风险还是比较大的，建议任何想要登录 PSN 的破解玩家，不要使用未知的 DNS 以防信息泄露。

· 不使用来路不明、未经测试或是不安全的自制系统。

· 不安装来路不明、未经测试或是不安全的自制程序。

· 如果主机出现质量问题需要维修，请尽量找自己熟悉或是较为正规的店铺。维修时尽量观察整个维修过程，以保证主机 ID 不被非法获得。

一般情况下只要遵守以上几点，主机 ID 泄露的可能性就十分低了，当然如果你是一名正版玩家，使用正版系统、正常联机，那么在不维修的情况下，主机 ID 的泄露几率应该为 0，同样破解玩家注意的话也是不会有问题的。

北通瞬风188车轮方向盘实际测评

产品名称：北通瞬风 188
对应平台：PC 个人电脑或笔记本电脑
对应系统：32 位或 64 位的 WINDOWS7/VISTA/XP 系统
产品类别：车轮方向盘
产品编号：BTP–3188
产品颜色：红黑

包含物品：
北通瞬风 188 车轮方向盘 ×1
独立 C 型夹 ×2 个
配套脚踏板 ×1 个
安装驱动盘 ×1 张
用户手册 ×1 本



上期我们为大家介绍了北通瞬风 188 车轮方向盘的概况，许多读者还是对这款双核方向盘的功能有些疑惑，这次我们就来以 EA 最新赛车大作《极品飞车 热力追踪》对它进行实机测评。

瞬风 188 方向盘的安装非常简单。拆开包装后，方向盘部分可以直接通过吸盘粘贴在桌子上。如果你的桌子不是光滑镜面的，可能还需要通过两个 C 型夹进行固定。固定好方向盘主体，将踏板放在脚下合适的位置，记得再将踏板连线插在方向盘后面类似电话线接口的位置上，就完成了方向盘的安装。下面我们将方向盘通过 USB 连接到电脑，XP 以上的 Windows 系统就会自动识别到游戏控制器了。不过 XP 提供的驱动不但没有振动，也无法实现双核，因此我们还是要放入产品所带的驱动光盘来安装瞬风 188 专用驱动。

普通手柄会提供一个 DirectX 输入接口的驱动程序，以供支持 DirectX 输入设备的游戏调用。而微软在推出 X360 主机后，又把 X360 手柄移植到电脑上，并提出了一套新的 Xinput 接口，专门供 X360 手柄在 PC 上使用。北通瞬风 188 所谓的双核，就是在提供 DirectX 驱动的同时，通过修改系统 Xinput 驱动，让它也支持 Xinput 模式。之后将瞬风 188 接入电脑，在游戏中选择输入设备时，就会有普通手柄与 Xinput 手柄两个设备可选，选 Xinput 就相当于使用 X360 手柄，系统会自动配置好游戏操作按键与振动驱动，而选普通手柄，玩家就需要自己定义操作按键了。

安装完驱动，我们就来进入游戏进行测试。进入游戏后，首先会提示我们未配置任何按键。



进入设置选择输入设备左右切换，我们会看到键盘、Xinput 设备与普通手柄这三项。其中 Xinput 已经自动进行按键配置，提示没有配置的应该就指的是普通手柄了。这是因为在《极品飞车 热力追踪》中，所有接入的操作设备是可以同时操作游戏的，而没有指定哪个设备控制游戏的设置，因此双核驱动的瞬风 188 这时就相当于两个独立接入的手柄，都必须各自配置好按键。如果你想要使用 Xinput 且屏幕不再出现提示，就随便在普通手柄中配置一个不影响游戏的操作键进行设定即可，之后就可以进入赛道体验方向盘的魅力了。

游戏中，踏板很好地模拟了 X360 的 LT、RT，而方向盘横梁右侧的操作键 1、2、3、4 也与 X360 手柄的 Y、B、A、X 一一对应，7、8 两个键对应 SELECT 与 START，所有按键操作与在 X360 上使用方向盘无二。方向盘的转向弹性适中，震动感富有层次，而只需原装 X360 手柄的价格就能让你体会到方向盘的乐趣，性价比十足，值得推荐。

360全方位 X360 FEATURES

Kinect 激发了黑客的兴趣，大量应用于 PC 的修改层出不穷，去年曾充斥着各大视频网站。如今 Microsoft Research 于美国时间 2 月 21 日宣布，今年春季会推出可在 PC 上使用 Kinect 的非商业软件开发工具，以便让广大爱好者可以开发对应 Kinect 的 PC 游戏。看来很多有趣或奇怪的 PC 体感游戏都会出现了，特别是在日本地区……

买《战争机器 3》DEMO 送《子弹风暴》游戏

想必各位软饭都已经买到《战争机器 3》的 DEMO 了吧？不知各位觉得随 DEMO 一起附赠的《子弹风暴》游戏做得怎么样呢——呃，不好意思，我说反了，其实是买《子弹风暴》游戏送《战争机器 3》DEMO。但相信对于广大心系人兽大战的软饭来说，这个 DEMO 的分量确实要比《子弹风暴》重得多。不过目前大家还不能玩到《战争机器 3》DEMO，因为这个 DEMO 要到 4 月中旬才能提供下载，目前玩家只能看着标题画面下灰色的 DEMO 选项暗自落泪了。

据官方表示，万众瞻目的《战争机器 3》会有 5 项全新内容，它们分别是：

1. 丰富紧凑的故事性。

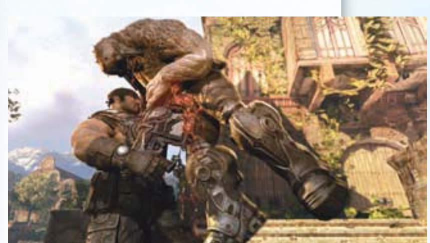
2. 战役模式支持 4 人同乐，连线合作模式支持 5 对 5。

3. 全新的模式 BEAST，允许玩家扮演兽人和虫族对战。

4. 全新的地图，以及丰富的战场要素。

5. 9 种以上的全新武器，且每种武器都有独特的处决技。

让我们一起静候 4 月的来临！



MGC 退出历史舞台

全球成就犯每天必上的网站之一：MYGAMERCARD 于日前正式退出历史舞台。当玩家访问该网站的网址时，会看到站长 Jason Young 的告别信，信中提到的关站原因主要有以下几点：

· 微软对 Xbox 社区关注度不够

· 个别网站采取非法手段获取数据

· 拉不到足够的广告来维持网站

MGC 是纱迦最喜欢的成就站，该站以提供最详实的成就数据而为人称道，你可以随时查阅自己的成就总数及完成率，以及在自己所在地区和全球的排名。对于每一个游戏，MGC 都会给出全球成就平均分以及取得各项分数的人数。尽管 MGC 并不能将所有的 X360 玩家资料都收集过来，但数百万的账户资料量已经相当惊人。

而且 MGC 还提供了大量美观实用的玩家卡供全球玩家使用，使用 MGC 提供的玩家卡的玩家遍及全球，如今随着 MGC 的关站，这些玩家卡也全部浮云，不得不说这是所有 X360 玩家的重大损失。



▲大家熟悉的玩家卡变成了这张图："谢谢你，Xbox 社群！"

PS3 HOME
PS3 FEATURES

近来 PS3 破解风波丝毫没有退热的迹象，SONY 已获得法院许可抄了黑客的家，而更多的黑客叫嚣着要给 SONY 更大的教训。其实二三月 PS3 上的独占大作实在太多了，如果你是一名纯粹的玩家，那么细心体验游戏乐趣才是你最应该做的事情。

SCE 开始 BAN 机！

面对愈演愈烈的破解风波，SCE 再也不能坐视不理了。2 月 16 日，SCE 发表官方声明，宣布将针对使用 PS3 破解装置来执行非授权软件和盗版游戏的行为，会给出永久停止 PSN 网络服务的处罚。这和 X360 的 BAN 机如出一辙。

但 SCE 并未于声明发表当天即开始 BAN 机，而是给广大玩家一个改过的机会。SCE 表示，玩家必须立刻停止使用 PS3 破解装置并删除所有的未授权软就和盗版游戏，也就是说，只要你从此改过自新，那么还是可以继续上 PSN 的。

大概是因为玩家们已经经历过了 X360 BAN 机的的洗礼，SCE 发表声明后国内外论坛并未出现哀鸿遍野的惨状，大部分玩破解的用户都明智地选择了拔线观望。据被 BAN 的用户反应，其症状为账户无法登录 PSN，且无法创建新账户，不过亦有出现其他症状报告的案例。

不过这场破解与反破解的斗争显然远没有结束，目前又有黑客发明通过伪装机器 ID 来让被 BAN 机器登录 PSN 的方法，且看 SONY 如何出招。当然，最一劳永逸的方法肯定还是从正，毕竟 PS3 玩家前些年就是这么过来的。

PS3 再次迎来中文化大潮？

日前，SCEA 总裁安田哲彦在接受采访时表示，《最终幻想 X III》中文版目前在亚洲地区的销量已经达到了 20 万套！这个数字可谓相当惊人！尽管该作在很多核心玩家眼中有不少缺点，但丝毫浇灭不了玩家对 FF 的热情！

可能正是出于这个考虑，2 月 20 日，SCET 在台北游戏展上宣布，PS3 独占游戏《魔界战记 4》将于 2011 年夏天发行中文版！尽管《魔界战记 4》的名气远不能和《最终幻想 X III》相比，但正是这样才能反应出它中文化的意义。而且这个系列向来都有大量宅元素，要翻译成中文版是相当有难度的，看来如今 SCEA 选择中文化的目标已经不仅仅局限于顶级大作了！照此下去，恐怕《工作室》、《侍道》这些游戏都有希望中文化哦！

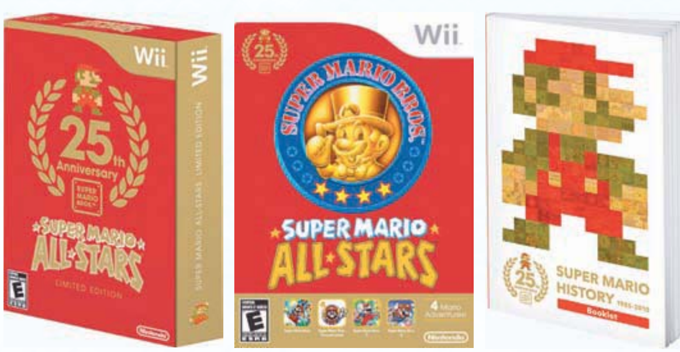


▲台北游戏展上，面对中文化的消息，普利尼很淡定。

Wii星频道
WII FEATURES

2 月 25 日，WiiWare 上推出了一款不错的下载游戏，名为《Bit.Trip.Flux》。游戏以简单的像素画面配电子音乐为亮点，突显纯粹的游戏乐趣，创意十足。玩家需要将从画面左边发射过来的目标弹开，在弹开的过程中会让音效和背景音乐形成悦耳的组合。到后期目标会越来越多，极具挑战性。游戏的评价相当不错，售价 800 点，有兴趣的玩家不要错过。

复古超级马里奥合集最终版



为了纪念超级马里奥系列 25 周年，任天堂除了推出限定版主机外，还在 12 月推出了《超级马里奥合集》（《Super Mario All-Stars》），这款合集游戏以收录了 FC 上正统马里奥兄弟 4 部曲为卖点。一经推出就被销售一空。目前任天堂宣布该限量版 3 月 13 号将停止销售。如果你之前错过了，3 月 13 日是你最后的机会。

限定版中除了有独特的精美包装以及 Wii 用 FC 版《超级马里奥》四部曲外，还包括一本写着马里奥历史的 32 页小册子和一张音乐 CD。从整体来看这个限定版的纪念意义远大于实际意义，定价 30 美元，如果有爱就赶紧入手吧。

Wii 也可以实现 1080p

三大家用机中惟独 Wii 不能实现高清画质，这一直使很多 Wii 玩家困扰不已，毕竟看着无法突破 480P 的画面和家中的高清电视没有用武之地实在是让人郁闷的一件事。

不过随着这款最新高清电视盒的推出，这一困扰即将成为历史。这个电视盒的原理是通过将 SD 模拟信号转换为数字信号，以便可以通过 HDMI 连接线的格式。通常 480p 的内容也可以通过运行 "upscales" 来实现 1080p。





这个高清电视盒的使用方法非常简单，只要将你现有的视频线接到电视盒上，再将 HDMI 线连接到高清电视上即可。想享受 1080p 画面的 Wii 玩家赶快出手吧。

搞怪大百科 OUR FUNNY WORLD



这样的充电器也挺不错

4月21日，SONY官方会发售一款新型充电器，该充电器可以同时给两个PS3的DS3手柄充电。只要用该充电器附送的专用USB充电连接器与手柄的USB接口相连，然后插入底座即可充电，省去了玩家用USB线的麻烦。这个充电器平时亦可当成PS3手柄的支架，看上去比较美观。

同时SONY还会发售DS3手柄的第8种配色蓝，不知各位觉得这种蓝色是否好看呢？

充电器的售价为2480日元，手柄售价5500日元。







torne同捆版PS3再发售

2011年2月28日，索尼发表了一款限定数量的同捆主机，注意这个主机含有一个320G的白色PS3，还有一台torne同捆在整个套装中。关于torne，可能很多人都听说过，它是一款特殊的接收装置，不过除了收看卫星电视节目之外，还能够让玩家在游戏时保存录像、图片等等，而且还有诸如看N集动画这样的奖杯可拿。torne单体售价为9980日元。而公布的这个套装总体售价为35980日元，就性价比来说还是非常划算的，不过国内玩家就……最后顺便说一下，在3月10日～4月17日之间购买PS3的玩家还能获得抽奖的机会，奖品则是人气蓝光电影、动漫一张。



▲同捆套装的包装盒。

洛克人点阵系列手机挂饰

今年5月，Capcom会推出洛克人点阵系列手机挂饰。顾名思义，这个系列的绘图是FC的点阵风格，看上去有一种复古的美感。第一弹共有7种图案，外加两种隐藏图案，售价为500日元。这个挂饰是用PVC材料制成的，大小约为40mm。



▲500日元说实话真不贵，洛克你赶快入十套吧！

《偶像大师2》两种限定品

为配合新作发售，NBGI官方也推出了两种限定品，名为搭配套装A·B。每一款套装里包含了两种手柄贴膜和4张角色贴纸。这个手柄贴膜手柄很赞，而且并不是一次性，贴上之后还可以随时取下来以备后用。不过贴上去之后是否好看，这个就因人而异了。该套装的售价为每款2480日元。



那么AB两款套装是怎么区分的呢？答案是角色。A套装的角色为美希、响、春香、千早、贵音、真，而B套装就是龙宫小町4人组、双海姐妹外加雪步了。



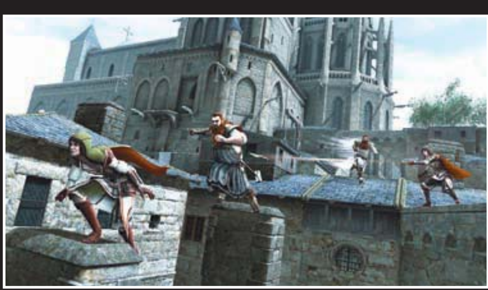
▲把我最喜欢的3名角色拆到两个版本里，NBGI你够狠！

DLC地狱 DOWNLOADABLE CONTENT

要想完美实在太难了，看来把这个版块命名为“DLC”地狱实在太贴切了！

老实说，本人在撰写这部分内容的时候才发现，原来每半个月就会有这么多DLC的情报！而且DLC分布的范围非常广，不管你是美式玩家还是日式宅男，全都要老老实实地掏钱。不得不说如今的游戏

▼《刺客信条 兄弟会》的第4弹DLC——《达芬奇的消失》将于3月初在PSN和Xbox LIVE上登场。本作过去的三弹DLC均是多人联机模式相关的内容，而这一弹DLC将会包含单机模式的新剧情——达芬奇被绑架了。新的单机剧情有8个新任务和2个新场景，并将增加10项成就/奖杯。而这一弹DLC同样会包含新的多人联机要素，包括2种全新的对战模式、1张全新的对战地图和4种全新的玩家可使用角色。相当超值！







▲《梦幻俱乐部ZERO》最近狂放DLC下载，继2月22日之后，3月1日再次更新，内容包括很赞的芭蕾舞服和豹纹比基尼。不过更值得关注的是3月15日的第4弹DLC，其中会提供三人跳舞的系统补丁。更雷的是，你可以花320点购买保镖补丁，这样你就可以指名遥华大小姐的两名男保镖出场献舞了。大小姐表示压力很大！



▲《高达无双3》的DLC如今看来终于是要到头了，2月23日，《高达00》四人众里的最后一位提耶利亚及其机体也如期登场，同捆的还有其专用任务一个，售价为480点MSP/600日元。



▶《光环 致远星》第2弹DLC——无畏地图套件将于3月推出，价格为800点MSP。这个地图包最令人在意的地方便是它由343 Industries工作室制作，而不是过去十年的Bungie。该地图会收录3种4～16人用的新地图，并追加150点成就。三个地图分别为谴责、高地和发掘。

下载游戏乐园 DOWNLOAD GAMES

《铁血兵团 逆袭》



对于中国玩家来说，《魂斗罗》的地位无可取代，只要一有新作品推出，就会成为国人关注的焦点。如今，系列最新作《铁血兵团 逆袭》已于Xbox LIVE上放出下载，售价1200点MSP。喜欢《魂斗罗》的你没有任何理由错过！

本作的人设、画风、音乐、动画无一不让人想到《罪恶装备》，事实上本作就是由原《罪恶装备》系列的开发商Arc System制作的。这款并非出自原《魂斗罗》小组之手的作品，连名字里也没有“魂斗罗”这三个字，还能算是《魂斗罗》的续作吗？其实游戏标题画面下的音乐便已经说明了一切，而且当你在第一关的读盘时间里输入经典的上上下下左右左右BA，会听到LET'S ROCK的音效，之后游戏第一关的音乐会变成元祖《魂斗罗》第一关的音乐，实在是太怀念了。

本作的英文名是Hard Corps:Uprising，这个名字和《魂斗罗》其实还是有关系的，MD版《魂斗罗》的副标题就是Harp Corps，而且这两部作品在故事上也有一定联系。MD版的大反派巴哈姆特大佐也就是本作的1P角色，本作事实上是MD版的前传，至于为什么大英雄会变成大反派，这就需要玩家在游戏中寻找答案了。而游戏中向历代《魂斗罗》特别是MD版的致敬之处非常之多，老玩家一定会感动不已。

除了音乐和故事的关联，游戏从内容上来说也完全无愧于《魂斗罗》之名。在华丽的2D背景下，隐藏着的是超硬派的风格。游戏的玩法是2D横版射击，与过去的《魂斗罗》一样，游戏中共有6种武器登场，效果如下：

S弹	散弹枪，系列代表武器
M弹	机枪，拥有最高的连射速度
H弹	火球枪，可以蓄力，单发攻击力最高
C弹	呈抛物线射出的导弹，速度慢，威力大
L弹	激光，附加跟踪效果
R弹	波动弹，附加子弹反弹效果





这回每名角色可以同时携带两种武器出场，不过只要受到伤害，当前使用的武器就会变回小米加步枪。游戏还设计了两种射击方式，按住LT为定向射击，不管人怎么动，子弹始终往一个方向打；按住RT为定点射击，不管子弹往哪个方向打，人始终不动。活用之后会让游戏轻松不少。

本作可以使用的角色一共有5名，其中有3名角色需要通过购买DLC来获得使用权，目前Xbox LIVE上只放出了前两名角色的下载。每名角色都有二段跳，此外还可以在空中和地面冲刺，按下B键还可以反弹子弹。而不同角色之间的性能差异也让人相当满意。像女刀手小百合只能出刀，但刀的攻击力巨大，而且能放刀光，还拥有浮空技和追加技，打起来更加过瘾。

游戏的模式主要分为街机模式和逆袭模式两种。两个模式的最大区别就在于逆袭模式中的角色是有成长概念的。玩家通过在关卡中获得的金钱可以在商店里购买各种能力，包括增加血量和生命值，加强武器等级，甚至购买新的能力。每个角色的能力和擅长武器都不一样，像男主角巴哈姆特拥有跳跃上升中无敌的特技，而女主角则拥有三段跳和空中两段冲刺的特技。这些能力在一开始并不能直接购入，需要用该角色通关一遍后才能购买。而经典的30条命被当成最终隐藏要素，需要花5730万元来购买。

本作的难度非常高，喜欢挑战的玩家可以反复尝试。而当你将全部能力练出来之后，可以尝试全程冲刺的打法，游戏中允许玩家在冲刺中使用闪避、下铲、飞跃等技巧，方法是在地面冲刺时遇到特定物体或敌人时按B键。全程使用的话整个游戏的玩法会像《忍》一样行云流水、华丽异常。建议各位玩家将冲刺设为LB，将原B键设为RB，这样可以同时按住LB和X键，并连按RB键，从而轻松实现边冲边射且使用各种技巧。

本作共有8大关，流程非常之厚道，难度也大得惊人。如果不算那些因为BUG而不能全成就的游戏，本作全成就的难度堪称XBLA游戏之首。其中最难的就是街机模式通关一命不死了，你必须反复苦练方有可能达成这一目标。本作也有PS3版，不过目前是X360独占，PSN版的下载时间未定。在此顺便向所有PS3玩家强力推荐本作，各位可以从本期光盘里欣赏相关的游戏介绍。



体感新世代 SOMATOSENSORY

文：阳光成员 光之虹

过年的时候利用压岁钱置办了Kinect，说实话，笔者对Kinect的体感并没有太大的兴趣，因为一直对其的延迟和空间还有娱乐性抱有怀疑的态度。毕竟是老老实实的坐在电视前拿着手柄玩了10来年，突然让我把茶几什么的去掉，留出一个宽敞的空间，然后在电视前手舞足蹈……接受这个新的观念还是需要一定时间的。

不知道大家还记不记得在Kinect公布的时候放出的《Kinect可爱动物》。在游戏公布的初期，笔者一度认为这款游戏是一款养成游戏，就像《任天狗》那样，但是当拿到手后发现这款游戏是需要玩家来互动的一款游戏，相对于《Kinect大冒险》来说，本作的运动量没有那么激烈而且有中文版，十分适合家里4至10岁的小孩子玩，而且本作的成就基本通关一次就可以全部拿全。

游戏的画面十分的出色，一个个风景优美的场景，一共可以选择的动物有6只。因为是过年期间，家里来串门的亲戚孩子也不少，有几个更是对游戏中的小老虎爱不释手，家里的长辈在客厅聊天，他们就在笔者的房间玩，直到要走了还恋恋不舍地多摸摸老虎。可以看出本作对孩子的杀伤力有多大。

游戏的类型是玩家和虚拟的老虎进行互动，每个大地图中有5个小项目比赛，以做动作指令，扔东西，环场赛车，飞飞盘和障碍跑步比赛为主。比赛的时候对应最高分数记录，如果人数够多的话来一场比赛也是十分有趣的，而在空地的时候需要和玩家的宠物进行小游戏来获取点数，利用点数去开启其他新的场景。游戏的类型有探宝、跳绳、飞盘、小球、大球、水枪、抚摸动物等等，这些游戏项目都是需要玩家做出相对应的动作才可以的，在空地上的小游戏也有很多，基本是用道具去打中一些目标之类的，不过因为Kinect有的时候会有稍微的延迟，会使得一些动作不是太准，不过整体上来看还是不错的。因为笔者经常长期坐在电脑和游戏机前并不经常出门活动，所以玩游戏的时候就等于锻炼了。至于效果么，这个假期回到学校后，一个寝室的同学都纷纷表示我比年前瘦了一些，心情实在是大好啊！

P.S.：正版的《KINECT可爱动物》带了一个白色小老虎的玩具，把上面的条码用Kinect扫描一下的话可以在游戏中开启一只小动物，那个动物就是白色的小老虎。而且游戏通关之后也能开启"剑齿虎"这个动物，帅气的剑齿虎一定也会得到不少玩家的青睐。

收藏陈列室 OUR TREASURE

《异说 012 最终幻想》

平台：PSP
厂商：Square Enix
类型：动作
发售日：2011年3月3日
推荐度：★★★

《异说 最终幻想》仿佛就是前不久刚推出的游戏，而如今续作《异说 012 最终幻想》也即将登场。本作的主机同捆版名为"混沌与秩序限定版"（Chaos & Cosmos Limited），售价为22890日元，其中包括了《异说 012 最终幻想》游戏1张和特殊造型的PSP-3000主机1部。和前作的同捆版主机相比，这次的同捆版主机虽然颜色相近，但造型更帅，图案更酷。目前已确定中文版也会推出限定主机同捆版，造型应该也比较接近，对游戏素质心存疑虑或是苦于日元汇率的人不妨多等一下。





▲正面繁杂，反面简洁，黑白对比，感受强烈。

另外，由于欧美玩家的抗议，这回《异说 012 最终幻想》全球主要版本的发售日相差无几，欧美地区均将在3月下旬推出，其中欧版将推出特别收藏版。其中除了游戏之外，还包括了游戏中6位参战角色的插画卡，以及蒂法和斯考尔的第4套服装的下载码，另外游戏封面也不一样，另送一个特殊的收纳盒。看上去相当给力！



▲卡片什么的就算了，但特别的封面还是很具杀伤力的。

《第2次超级机器人大战Z 破界篇》

平台：PSP
厂商：NBGI
类型：策略角色扮演
发售日：2011年4月14日
推荐度：★★

作为年内最受国人关注的作品之一，本作的一举一动都牵动着广大萝卜控的心。这回游戏的限定版名为"特别ZⅡ盒"（Special ZⅡ-Box），不过实际内容比较坑爹，只是多了一个能够装下前后两部作品UMD的特殊收纳硬纸盒，另送一本设定资料集，内含前作剧情梗概。不过虽然内容不给力，但这个限定版只比普通版贵525日元，售价为7854日元。很显然，绝大部分玩家都会选择这个版本。



▲买了这个限定版，估计也得入下一篇了，不然盒子空着多寂寞。

《偶像大师2》

平台：X360
厂商：NBGI
类型：模拟育成
发售日：2011年2月24日
推荐度：★★

一般说来，美少女游戏的限定版都会相当给力。《偶像大师》初代的限定版就相当不错，光是那个X360面板就堪称史上最值面板，更别提附加舞台的的全偶像模型套装了。不过本作的限定版就相当平庸，除了游戏之外，就只有特别包装盒、765会社的社员证和4张照片。那个社员证比较不值，上面附的码只能用来去官网拿一张壁纸。难怪官方只是将这个版本称为初回生产限定版。

其实本作的全部精华在于预约特典，只要预约游戏，就送两张卡片和新曲《Little Match Girl》的下载码。此外，日本各大店铺都使出了浑身解数来诱使FANS到自家店里预定游戏，一共有22种特典可供选择，真是令人大开眼界。

这22种特典中，最常见的特典是卡片，一共有17家店铺推出了18种卡片。剩下4种就相当给力了。

GAMERS：全偶像集合的超大挂布，面积达到了长1.5米、宽1米。

LAWSON：765会社指定用品套装，包括圆珠笔、笔记本和社章。

WonderGOO：弥生的挂布，高1.2米，宽0.45米。外加一个座垫，面积为0.4米×0.4米。

此外，凡是随《偶像大师2》游戏一起购入X360主机的人，还会获赠一个8G的特制U盘，并送《偶像大师 Live for You!》随选游戏的下载码。

国内玩家就不用指望能收齐这22种特典了，即使是日本玩家也很不现实。目前全22种特典集合的套装在日本价值7万日元。



▲吃下这22种特典，你就是国内第一偶像大师！

游戏进行时

IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

3DS 如期发售，编辑部也在第一时间入手主机。作为一个玩掌机游戏为主的“掌机党”，洛克自然迫不及待地抢来玩上几把，感触颇多。首先当然是游戏画面较上一代的 NDS 相比有着飞跃性提升，裸眼 3D 也是主机的一大亮点，但每个人对 3D 的适应能力不尽相同，多少会对适应能力差的人带来各种负面效果。例如洛克和奈落在玩了 20 分钟后就陷入恶心反胃等异常状态，而以纱迦为首的众“春哥教”在玩了很久也没有感到任何不适感，依然满血满状态的活蹦乱跳。因此洛克也在这里提醒各位想要入手 3DS 的同学，在购买前最好先去附近的游戏店试玩一段时间，以确认自己是否对 3D 画面相性良好，以免买回来后才发现自己无法适应，那时可就真是欲哭无泪了。

邮箱：tt@ucg.cn

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME

电击学园RPG

冷饭炒炒当新菜？

原名	电击学园RPG CrossofVenusSpecial
机种	NDS
类型	角色扮演

游戏适应人群：●喜欢轻小说的玩家。●喜欢原作动漫的玩家。●喜欢角色扮演类游戏的玩家。

游戏集合了电击文库旗下轻小说作品中的各个人气女性角色，而这次的“特别版”一听名字就知道是原作的加强版。针对前作的画面粗糙，人物表情和语音容量相对偏少等缺点进行强化。虽然地图仍然是简单的三头身人物，但精细度有所上升，战斗时的画面素质也大为改善，更令人敬佩的是，游戏基本上做到了接近全程语音的地步（打酱油的主角除外）。对于钟情轻小说原作的玩家们来说，是不可错过的作品。

阳光学员 fantesyman

按键操作

键位	功能
十字键	控制人物移动
Y 键	帮助提示（地图）、释放必杀技（战斗）
X 键	开启菜单（地图）、换人（战斗）
B 键	跑步（地图）、防御（战斗）
A 键	调查（地图）、攻击（战斗）
R/L	地图与人物状态切换



战斗操作

普通攻击：连按 A 为三连击，无法取消硬直，但可以用必杀技或者换人来接续，以产生高连击。普通攻击会有一定几率产生杀伤力更高的暴击。

强攻击：按方向键下加 A 为强攻击，只能单独使用，无法取消硬直，击中后会吹飞敌人使其倒地．

空中攻击：按方向键上为跳跃，配合前后可向前或向后跳跃，在空中时按 A 为空中攻击。空中攻击对空中和地面敌人均有效，而且在落地的瞬间输入 A 可以发动追加攻击。

冲刺：双击方向键前为冲刺，冲刺期间按 A 为冲刺攻击。冲刺可以穿过敌人来到对方身后，用以躲避对方的攻击或是脱离敌人包围。

换人：按 X 为换人，可以在角色攻击中使用，发动必杀时按 X 换人，换出的同伴会发动必杀形成追击，最多可以发动三回（需要有三个角色），而且之后支援角色还会作出一次支援攻击。换人时，被换下的角色 HP 和 EP 会缓缓恢复。

防御：按 B 防御可以抵挡来自角色正面和后方的攻击，但部分敌人攻击不可防御。需要注意的是防御中受到大量攻击会陷入防御崩坏状态，产生大硬直。

基本的作战思路为用普通连续攻击加上换人来达成最基本的 9 连击，然后使用必杀加上换人来追打，最后触发支援攻击。连招期间角色攻击力和暴击率会不断上升，基本上一次连招成功达成，普通敌人就会毫无招架之力地被打败。BOSS 有很多奇特的招数，连招不一定能够完全达成，玩家需要随机应变，多用换人来与其周旋。

游戏要点





游戏本身是非常传统的 RPG，但战斗模式参考了“《传说》系列”，加入了动作游戏要素，还增添了类似《KOF》的换人系统。

地图

游戏过程中玩家需要操纵人物在地图上移动，调查物件或与其他人物对话来发展剧情，地面上的星点闪光就是宝箱，里头可以找到各种恢复 HP、EP 或是解除异常状态的道具。圆形的魔法阵为恢复点，除了一开始进入地图的地方会有一个，BOSS 战之前也会出现，站在上面调查就可以恢复所有人的 HP 和 EP，非常方便。尽管地图不大，但这些地图中还是存在着一些密道，里头会有隐藏的宝箱，喜欢搜刮所有角落的玩家可以试着把他们找出来，不过大多数都只是一些普通的回复物品而已。此外，在地图界面按下 Y 可以让主角与队友们对话，并得到发展剧情的进一步提示，如果玩家发现自己卡住剧情时可以多试试按 Y 键。

遇敌率

人物的正常移动速度比较缓慢，按 B 来奔跑移动是玩家们最常用的移动方式。本作地图并不大，迷宫也并不算非常复杂，但遇敌率非常微妙，对于发展剧情来说有点儿略高，如果想要练级又显得过低。不过这或许是制作者有意为之，因为游戏中存在着降低遇敌率和提高遇敌率的道具，售价适中。急于发展剧情的玩家可以购买前者，想要享受战斗乐趣的玩家则可以多多使用后者。



菜单

在地图界面按下 X 进入菜单界面，可以查看并使用道具，调整出战的队友，选择角色的必杀技，查看角色资料和记录等。角色基本属性为四项：攻击力、防御力、体力和精神，对角色的能力影响可谓一目了然，攻击力决定了角色能够造成的伤害数值，防御力则是决定了角色受到伤害时的数值。增加体力会提高 HP，精神则是提高 EP 上限。

角色成长

每次升级时角色会获得 2 点自由分配点，玩家可以加到四项属性上，但需要注意的是每项属性提升时需要的点数不一样，攻击和防御均为 1 点，而 HP 需要 3 点，精神甚至需要 4 点。是每次都投入到攻击防御上走刚健朴实路线，还是蓄起来当皮粗肉厚的血牛或是必杀技随便放的 EP 土豪就看玩家自己的喜好了。

勘误 269 期杂志刊登的《战场的女武神 3》攻略中，全勋章一览部分的作者为 A9VG 论坛的[illegible]。因撰稿人的疏忽，没有在文章中注明作者，特此致歉。

游戏 GAME

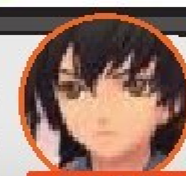
遥远的时空中5

跨越时空去寻找全新的爱恋

原名	遥かなる时空の中で 5	
机种	PSP	类型 文字冒险

游戏适应人群：●系列FANS。●喜欢RPG+AVG的女性玩家。●控声优的女性玩家。

“《遥远时空中》系列”历来以美型、美声著称，并以此吸引了大量女性玩家。本作在维持一贯剧情浪漫，人设美型的基础上，大胆撤换掉之前的强大声优阵容，改用了铃村健一、诹访部顺一等当下人气声优，希望能为“《遥远时空中》系列”开创新的时代。《遥久5》可以继承《遥久4》的存档，读取之后可以获得每种属性300的五行之力。



阳光学员 莱雅

战斗系统

本作的战斗系统风格变成了非常简约的传统RPG。战斗可以切换自动和手动，而且新加入了武器强化系统，每个角色都有一把传说武器，需要在对应人物的路线里获得。战斗主要利用五行属性相克进行攻击，每个角色的初始攻击属性由自身的八叶属性（例如：地之朱雀、天之青龙）来确定，游戏中可以通过武器封印增加攻击属性。属性显示在战斗画面的左下角，如果根据一定顺序采用不同属性攻击敌人可以触发连锁技，不同的属性组合触发的连锁技不同，可触发技能在战斗中可以按“□”查询，触发技能所需的组合按“△”在菜单→情报→连锁术情报中查询。

砂时计与心之碎片

在异世界的地图上行走和开启事件会消耗砂时计的砂数量，砂耗尽时强制回到现代世界并消耗一个心之碎片。回到现代世界后砂时计回满。在现代世界行走和开启事件不会消耗砂时计的砂数量。砂时计上限与五行之力的数量有关。强化人物能力和复兴城市消耗五行之力时其上限会减少。从幕末时代回到现代世界会消耗一个心之碎片。部份剧情选项也会消耗心之碎片。

※建议每章至少返回一次现代世界，以便触发事件。心之碎片只剩下一个时不允许再回到现代世界。



CG欣赏

系列传统的直立式对话框变成了一般AVG的横向式对话框。在通关之后可以在主页面的“おまけ”里查看CG和已触发的事件，在查看CG时会有该角色的一句话语音评价。

分支进入条件

共通篇

游戏一周目不能攻略任何角色，但是可以练级。一周目的路线是固定的，选项不会影响故事的进行，但是会影响角色的好感度。游戏通关之后将自动返回第七章，此时可以自由选择章节。

※以下的角色的加入时间以一周目为标准，在触发事件之前要保证对方的心之碎片已经填满所到的上限。

桐生瞬（CV：寺岛拓笃）

初期加入。在第七章选“瞬兄の言うとおり、下鸭神社”，在寺田屋选“气分でも恶いの？”“私も一绪に行く”“そうは思わない”，“气にしないなんて无理”，第八章在荻选“寄っていこう”。



八云都（CV：斋贺 みつき）

初期加入，她不是男生。在第八章的 选“私も战う”“都は大丈夫？”，在第九章选“そんなの、だめ”“都から阳炎を离したかったの”“都とお话をしよう”“(一绪に休もうかな)”。

坂本龙马（CV：铃村健一）

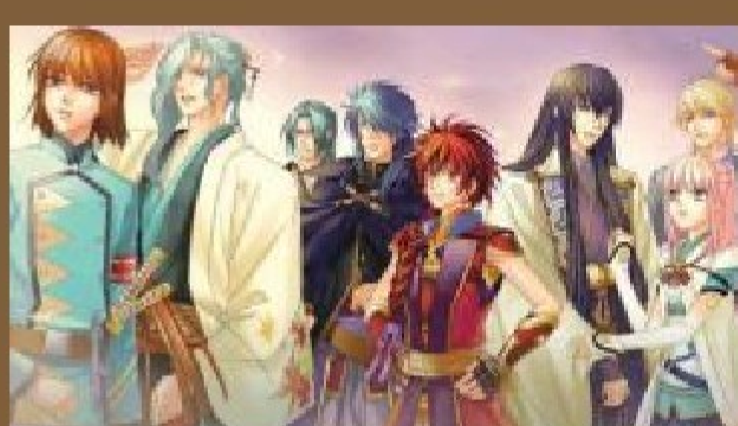
第二章加入。在第七章选“龙马さんの言うとおり、北野天满宫”，在寺田屋选“前例がないとだめなの？”“云だって掴めるんです”在图书馆の後辰巳屋选“确か、寺田屋だった”。

チナミ（CV：阿部敦）

序章加入。在第七章的鸭川选“休憩にしよう”“チナミくんに似てるね”，在第八章选“(チナミくんを追いかけよう)”“それはできない”“チナミくん……”。

冲田总司（CV：冈本信彦）

第四章加入。在第七章的西本愿寺选“お邪魔します”“乐しいですか？”，在第八章选“(总司さんと话をしよう)”，在何原宿选“ご饭を作ろう”。





小松带刀（CV：立花慎之介）

第五章加入。在第八章的何原宿选“じゃあ、お言叶に甘えて”“确かにそうですね”，在第九章选“小松さんとスパイについて调べたい”“无理です”。

福地樱智（CV：竹本英史）

第三章加入。在第七章的サブ·近江屋选“樱智さんと私も兄妹だね”“私にできるかな…”，在西九条选“みんな一绪に座ろう”，在第八章的花尾山选“赤い玉のついたかんざしが可爱い”“樱智さんは樱智さんだよ”，在第九章选“樱智さんが气にする”“违うと思う”“今、樱智さんに会いにいこう”“气になる”“ありがとう”。

アーネスト·サトウ（CV：四反田マイケル）

第五章加入。在第七章的英国公使馆选“できることなら助けたい”“じゃあ、お邪魔します”“闻いていこう”，在英国公使馆选“少しだけなら”，在第八章的油谷选“近寄ってみよう”。

高杉晋作（CV：安元洋贵）

第六章加入。在第七章选“八叶を集めたい”，在船冈山选“ここで高杉さんを待っています”“天海と立ち向かいます”“高杉さんと共に长州へ行く”“高杉さんと一绪に行くと决めています”。

天海（CV：诹访部 顺一）

在攻略了都和八叶之后才能攻略的隐藏人物。

玩后感

一周目最快下来估计也要十多个小时，虽然说角色路线是从中间开始，但是练级、刷武器、刷五行之力等等要素都体现了暗荣那贯彻了“刷”的特色。新的声优没有违和感，惟一让人喷饭的是八云都，不仔细看剧情或人物介绍的话玩家估计都会把她当成男生。本作在很多意义上来说是全新的作品，看了太久平安时代的美少年，偶尔回过头来品尝一下幕末时期的青年也不错。

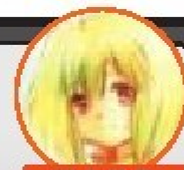
游戏 GAME

SD高达G世纪 世界

对高达倾注爱，让我们热血再燃!!

原名：SD ガンダムG ジェネレーションワールド
机种：多机种　类型：策略

游戏适应人群：●喜欢高达的玩家。●系列 FANS。●喜欢策略游戏的玩家。



阳光学员 永恒的爱

游戏新增的“世纪破坏”模式是本作的核心要素，本系统建立在胜利条件的基础上，并对其加以更加苛刻的限定，可以给游戏带来更大的挑战性。在世纪破坏时，其他作品的人物就会乱入到原本的故事之中，无论是敌人增援还是我方同伴全部应有尽有。另外，新增的挑战任务也会牵扯到秘密机体是否可以顺利出现，本期就为大家列出全部关卡的世纪破坏条件与挑战任务条件，希望对大家有所帮助。

全任务世纪破坏模式触发条件

A 路线

A	关卡名称	第一次世纪破坏条件（挑战任务条件）	第二次世纪破坏条件
01	木马 出航ス!	アムロ击破シャア（アムロ 1 回合内击破シャア）	カミーユ击破ジェリド
02	崩坏の大地	キラ与アスラン交战（キラ 2 回合内与アスラン交战）	ロウ击破 2 台ジン
03	天使降临	刹那击破コーラサワー（击破时刹那处于“超一击”状态）	ウッソ击破ガリー
04	追われる者たち	サンダース到达右侧指定地点（サンダース无伤到达）	ブライト到达指定地点
05	招かれざる者	ロラン击破ポゥ（ロラン 3 回合内击破ポゥ）	ロラン击破ゲモン和ヤザン
06	エンドラの騎士	ジュドー击破マシュマー（ジュドー2 回合内击破マシュマー）	ムウ击破クルーゼ
07	新たな歪み	3 回合内消灭全部オートマトン（2 回合内达成条件）	利用 MASTER 机击破マレット
08	Gファイト! 开幕!	ドモン使用シャイニングフィンガー将ミケロ击破(2 回合内达成条件)	ドモン击破暴走的ブルーディスティニー
09	密林死线	シロー击破 4 台トーチカ（我方先击破ノリス后再达成条件）	シロー击破ニムバス
10	オペレーション・メテオ	4 回合内破坏全部シャトル（2 回合内达成条件）	ヒイロ击破グラハム
EX	黒い不死鸟	MASTER 机击破シャア（5 回合内达成条件）	MASTER 机击破シロッコ

B 路线

B	关卡名称	第一次世纪破坏条件（挑战任务条件）	第二次世纪破坏条件
01	ルビコン计画	バーナード击破クリス（3 回合内达成条件）	シン击破アウル、スティング、ステラ中任意一机
02	陨石のあとさき	ギュネイ击破アムロ（2 回合内达成条件）	5 回合内破坏全部メテオブレイカー
03	作战は一刻を争う	ガロード击破ジャギア和オルバ（使用非 MAP 类的“サテライトキャノン”将 2 人同时击破）	ガロード击破アイナ
04	アルテミスの伞	ロウ击破劾（ロウ使用武器“ガーベラ・ストレート”将劾击破）	ブレア与カナード交战
05	砕かれた世界	防御メテオブレイカー不被击破 6 回合（全部メテオブレイカー防御成功）	アスラン与ミリアルド交战
06	宇宙の蜉蝣	シーマ击破コウ（击破アルビオン后再达成条件）	シーマ击破フォルド和ルース
07	溺没の宇宙	保护 HLV4 回合不被破坏（全部 HLV 均未被破坏）	MASTER 机击破アスラン
08	狙われた伪装船	ガランシェール到达指定地点（ガランシェール到达前分数达到 4000 以上）	マリーダ击破オルガ、クロト、シャニ任意一机
09	ジャブローの风	カミーユ击破ジェリド（击破时カミーユ无伤）	MASTER 机击破エリク
10	燃える砂尘	キラ击破バルトフェルド（我方击破 10 台以上バクゥ后再达成条件）	アムロ击破ラル
EX	夺われた世界	MASTER 机击破ギンガナム（5 回合内达成条件）	MASTER 机击破ミリアルド和トレーズ

C 路线

C	关卡名称	第一次世纪破坏条件（挑战任务条件）	第二次世纪破坏条件
01	星を见つめる者	セレーネ与スウェン交战（交战前我方先击破シャムス）	セレーネ与カトル交战
02	イオの岚	キンケドゥ击破エレファンテ(キンケドゥ 8 回合内击破エレファンテ)	3 回合内击破 6 台 D.O.M.E. ビット
03	マフティー动乱	レーン与マフティー交战（3 回合内两人交战）	レーン击破ラカン
04	ガラスの王国	4 回合内击破 10 台ビルゴ（3 回合内完成条件）	MASTER 机击破ヒイロ
05	まなざしの先	キラ击破イザーク（ムゥ击破クルーゼ后再达成条件）	アークエンジェル和タケミカズチ交战
06	宇宙からの狙击	ガウンランド移动到指定地点（6 回合内到达）	五飞击破トレーズ
07	战栗の决战岛	ドモン击破东方不败（3 回合内在ドモン处于暴热状态时击破东方不败）	7 回合内击破デビルガンダム
08	メメントモリ攻略战	プトレマイオス 2 在 6 回合内击破メメントモリ（5 回合内达成条件）	刹那 4 回合内击破メメントモリ
09	ホンコン袭击	カミーユ击破フォウ（5 回合内条件达成）	ドモン使用石破天惊・ゴッドフィンガー击破グレート・ウォン
10	エンジェルダウン作战	8 回合内アークエンジェル到达避难区域（7 回合内达成条件）	10 回合内アークエンジェル到达避难区域
EX	目覚めるとき	MASTER 机击破リボンズ（5 回合内达成条件）	全部核ミサイル爆发前击破

D 路线

D	关卡名称	第一次世纪破坏条件（挑战任务条件）	第二次世纪破坏条件
01	ソロモンの牙城	アムロ在スレッガー的支援攻击下击破ドズル（3 回合内条件达成）	アムロ击破ドズル
02	散りゆく光の中で	5 回合内全种类ビラー破片全击破（4 回合内条件达成）	4 回合内全种类ビラー破片全击破
03	黄金の意志	4 回合内获得 7000 分（3 回合条件达成）	MASTER 机击破ブルツー
04	血统という名の决起	ハマーン击破ブルツー（サダラーン被击坠前条件达成）	ハマーン击破グレミー
05	变革の序曲	6 回合内シン或レイ到达侵攻区域（全デストロイガンダム击破后再达成条件）	4 回合内将ガーティ・ルー击沉
06	最后の砦	5 回合内アムロ击破シャア（ガトー和ジョニー击破后达成条件）	4 回合内アムロ击破シロッコ
07	地球寒冷化作战	5 回合内全核ミサイル爆发前击破（アムロ击破后再达成条件）	同一回合内击破刹那和ロックオン
08	天使たちの升天	6 回合内ウッソ击沉シュバッテン（6 回合内ウッソ击破ファラ后再击沉シュバッテン）	同一回合内 MASTER 机击破クロノクル和カテジナ
09	终わらない明日へ	7 回合内アスラン到达突入地点（附加兵装未破坏情况下达成条件）	5 回合内击破 10 台ビルゴ II
10	未来のために	4 回合内プトレマイオス 2 到达目标地点（4 回合内ロックオン击破サーシェス后プトレマイオス 2 再到达）	5 回合内刹那击破リボンズ
EX	剥がされた地球	MASTER 机与ハルファスガンダム交战（MASTER 机处于超一击状态下与ハルファスガンダム交战）	MASTER 机与ハルファスガンダム交战

FINAL 路线

FINAL	关卡名称	第一次世纪破坏条件（挑战任务条件）	第二次世纪破坏条件
01	アプロディア	MASTER 机或ハルファスガンダム击破ガーダー(II 型)(ハルファスガンダム击破ガーダー(II 型))	MASTER 机或ハルファスガンダム击破ガーダー(II 型)
02	新たな未来へ	所有コピー机体击破（3 回合内达成条件）	所有コピー机体击破

通关之后

1. 通关之后选择通关存档可以生产机体“ハルファスガンダム”。

2. 可以选择“HELL”难度，某些高级强化芯片只能在此难度获得。

3. FINAL 追加关卡 03“ヘル・ロード”，敌人全能力 100 以上，建议将人物练满之后再来挑战。





玩后感

通关本作之后惟一的感觉就是“乱”！也许这正是游戏本身所要给玩家带来的另一种体验吧。由于世纪破坏的存在，令原本完整的关卡故事模式变得更加曲折丰富，最终的 EX 关卡中大量系列的机体以不断进化的形式登场也让我小小惊喜了一下。而本作一周目的难度确实不敢恭维，当中期有了诸如 DX、强袭自由这类带有锁定武器和 MAP 武器的神机之后基本可以无视任何关卡了，不过二周目追加的 HELL 模式才更有挑战价值，敌人能力的提升也让玩家大呼过瘾。最后值得一提的是，“アプロディア”这关的战斗音乐“ガンダムに爱を込めて”真是一首不错的曲子，强烈推荐！

实用技术 游戏进行时



CATHERINE キャサリン

公布之初就引起巨大轰动的“成人游戏”《凯瑟琳》终于和玩家见面了，虽然游戏整体风格充满了诱惑和暧昧的气息，但是难度十分硬派，手眼脑缺一不可，这令很多玩家叫苦不迭。在制作攻略的过程中，笔者认为没有必要一步步教导大家怎么做，一来会失去探索的乐趣，二来有看着攻略一步步走的工夫，我们的主角文森特很可能已经被弄死很多次了。因此这份攻略将以技巧说明与关卡提示为主，不会影响大家的游戏体验。本作的全成就／白金奖杯困难极大，如果哪位达人玩家能够将本作完美，又有录像条件，请不吝赐教，将 HARD 难度全金及巴别塔视频投给我们，让广大读者学习观摩。能拿到全成就／白金的人，您不愧是真正的“夜之帝王”啊！

通关时间：一周目通关约15小时

文 无名&樱吹雪　美编 NINA

凯瑟琳	Atlus	动作冒险
多机种	CATHERINE	日版
	2011年2月17日发售　1～2人	6980日元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：15岁以上

系统详解



正常世界

正常世界的操作

X360	PS3	功能
方向键	方向键	人物移动
左摇杆	左摇杆	人物移动
Y	△	呼出手机界面／短信界面中欣赏画像
X	□	饮酒／短信界面中重新挑战关卡
A	○	确认／对话／坐下
B	×	取消
START	START	暂停菜单

注：以下说明均以 X360 版为准



手机说明

本游戏分为两个部分，正常世界和噩梦世界。正常世界的操作基本都发生在酒吧里。在酒吧按 Y 键可以呼出手机，手机就相当于本作的系统菜单。

前两项是关于短信的，IN 代表接收到的短信，OUT 代表发出的短信，收到短信后在画面上方会有粉色的来信提示。可回信的短信下方会有“X 回信”的标志，按 X 后会提示按 A 键自动输入内容，输入完成后按 A 键即可发信。一般来讲回黑发凯瑟琳的短信就会使倾向向右偏转，而回金发凯瑟琳的短信则会使倾向向左偏转。当结束噩梦来到酒吧画面之后不会马上接到短信，和人聊聊天，喝喝酒消磨一下时间就可以等到短信了。而回短信之后对方再次回的短信也不会马上到来，也需要消磨一下时间才能接到。

第三项是通过一关之后授予的奖励，也是以短信形式发过来的，可以在这里选择重新挑战关卡获得更高的评价。在这个画面按 X 键可以再次挑战，按 Y 键可以欣赏本关获得的画像。

第四项是记录，由于本作难度偏高，大家可要多记录啊。

做完想做的事情之后，按 B 键可以来到现实中，通过接收短信来进一步发展剧情。

©ATLUS CO.,LTD.2010

酒吧夜生活

除了使用手机之外，在酒吧里还能做如下工作：

聊天：和酒吧里的酒客聊天，有时候可以触发选项，这些选项也会影响倾向。

饮酒：坐到自己的桌子上或坐在吧台上按 X 键就可以饮酒，饮酒不仅可以消磨时间，饮酒的程度还会影响到噩梦世界时角色的移动速度，喝得越多速度越快，画面左下角有酒瓶标志，代表了喝酒到了什么程度，噩梦开始之前把酒喝到最高会有一定帮助。酒三次就可以喝完，喝完之后自动呼叫女仆添杯，ABXY 分别代表四种不同的酒。点酒界面四个键各代表一种酒，SAKE 是日本清酒，COCKTAIL 是鸡尾酒，BEER 是啤酒，WHISKY 是威士忌。





街机：位于整个酒吧的左侧，可以玩小游戏，小游戏的规则跟噩梦世界是一样的。

点唱机：在街机旁边，可以欣赏音乐，里面还有“《女神转生》系列”的音乐。

卫生间：在卫生间里可以干两件事，第一件事是洗脸，洗脸的时候会有人提示你下一个噩梦世界是什么。而进入“单间”的主要目的是看金发凯瑟琳发来的照片，她发来的照片也只能在这里看。



玄关：干完所有的事就可以从这里出酒吧回家了，之后便会进入噩梦世界。



噩梦世界

噩梦世界的操作

X360	PS3	功能
方向键	方向键	人物移动
左摇杆	左摇杆	人物移动
右摇杆	右摇杆	转动视角
A	○	拉住砖块
X	□	使用道具
START	START	暂停菜单



噩梦世界构成

噩梦世界是游戏主要的操作部分，其目的是登上迷宫的最高层，有 BOSS 的关卡还要躲避 BOSS 的攻击和干扰。噩梦世界的结构是由迷宫和跳舞场构成的，通过迷宫就会来到跳舞场，跳舞场存在的作用就是让玩家放松一下，在跳舞场里有如下设施：

存档点：用于存档。

羊人：可以和羊人对话，红衣服的羊人是“爬楼技巧研讨会”的会长。跟他对话会得到它的技巧指导，有时候眼镜羊人等也会负担起这个责任。和其他羊人对话有可能出现选项，也能影响倾向。而带着个金币袋的羊商人是出售道具的，需要钱币来购买，钱币就是迷宫中的得分。有时候买一个道具会起到很大的作用，但是消费钱币购买道具会影响评价。

告解室：正面最里边的屋子，在这里坐在椅子上就可以进入下一层迷宫了，当然要先回答一个问题。答案会影响倾向，需要刷倾向的玩家请在进入告解室前存档。

基本规则

迷宫中主要的操作就是爬楼和搬砖块，连续向上爬就会积攒画面右上方的积分槽，积分槽直接影响通关评价，如果能全连的话分数会很多，一旦停止攀登，积分槽就开始衰减，衰减到消失之前向上登就会使积分槽重新回满，这种情况不算断连。搬砖块就是用 A 键拉住砖块，可以把砖块向面对和背对的方向移动，和一般的“仓库番”游戏不一样的是，本作的拉砖块也可以向自己所在的方向拉，把砖块拉到自己原来站着的平台的话文森特就会向下落一层抓住立足平台的边缘，利用这个原理可以给自己创造阶梯。砖块有一个特性，就是只要边缘和别的砖块能连接上，该砖块就不会落下去，尽管有的时候砖块的下面已经空空如也，但是边缘还连接着的话就不会掉下去。但是需要注意的是一旦被落下的砖块压到就会马上死掉。砖块有不同的种类，除了最基本的砖块外，棕色兽头的砖块是推不动的，而看起来坏掉的砖块踩三次就会碎掉等等，这些特殊砖块在流程里会做出说明，看到这些砖块的时候要注意。



道具种类

除了基本的搬砖块外还可以利用道具，合理利用道具可以让攀登的过程变轻松。可使用道具会在画面右下角显示，可使用道具一次只能携带一个，加到新道具时会把之前的道具覆盖。迷宫中的道具分为以下几类：

1.钱币：加1000分，不占道具栏。

2.枕头：增加一次续关机会，不占道具栏。

3.白色砖块：在面前制造一个普通砖块，后期还有道具可以制造一个兽头砖块。

4.钟：把一定范围内所有的砖块变为普通砖块。

5.圣典：扫清一定范围内所有的敌人。

6.饮料：使用后，可以一次爬上两层的砖块，不过有时间限制。

敌人

除了机关，在迷宫还会遇到敌人。所谓敌人就是其他的羊，他们会挡住道路，中期的羊会主动攻击玩家。被打中就会下落，后期那种红色带角的羊甚至能直接杀掉我们！敌人的处理方式也简单，站在临近它们的一格，对着它们所在的方向推动方向键就可以把它们打下去，或者干脆用圣典搞定。



告解室问答　问：结婚是人生的开始还是结束？　左：开始　右：结束（注：在二十岁到三十岁的男性和女性中，绝大多数人都认为结婚是人生的开始，但是相比来说这么认为的男性多一些）

评价

通过迷宫之后会有评价，评价是根据分数定的，所以获得高评价的要点就是三个：尽可能连续攀登不要断连，获得迷宫中的所有钱币以及通过迷宫的时间尽量要短，评价影响巴达塔等隐藏要素的出现。评价分为金银铜三个等级，获得金评价的话，二周目可以选择跳过同难度的迷宫部分，这对于刷结局来说是一个非常方便的功能。建议玩家尽可能第一时间达成全金评价。



爬楼技巧大汇总

这些技巧都是跳舞场中的羊人传授的，在游戏中有动画演示，很多东西很难用语言说清楚，最好是把指导动画都仔细看一遍。

制造阶梯

最基本的技巧，把砖块拉出来制造阶梯向上登，必须熟练掌握这个技巧，熟悉在各种情况下如何制造出阶梯。

边缘攀爬

文森特在落下一层的时候，如果下面不是实地的话，就会扒住砖块的边缘，只要是横向高度相同边缘相连的砖块都可以爬过去，但是注意如果两个砖块只是角连着的话是爬不过去的。

扩展立足点

借用砖块只要边缘相连就掉不下去的特性，可以把砖块推到地面的外侧边缘，这样就等于说制造出了一个立足点。

旋转攀爬

看到螺旋上升的情况，但是到最后登不上去的情况，可以把所有用于立足的砖块向回拉一格制造阶梯。

制造通道

当道路中间缺一个砖块导致无法通过的话，可以利用砖块只要边缘连接上就不会落下去的特点制造一个“桥”。而有的时候，把砖块推下深渊让上面的砖块落下来也会造成新的通路，灵活利用。

制造通道（进阶）

可以把砖块一个个拉出来，然后推砖块制造通道。

挂壁

也是利用了边缘连接原理，可以把砖块推成挂在墙壁上，下面完全悬空的状态。

冰面移动

人和砖块一样，在冰面都会刹不住车，一推下去就会推到底。

下落

需要来到下面某个地方但是阶梯已经不存在的话，可以直接按 A 键掉下去扒住砖块的边缘。

爆炸处理

利用火药砖把普通砖块消除然后留出通道。如果想消爆的话可以直接把还未爆炸的火药砖及时推下万丈深渊。

旋转攀爬（进阶）

三列（或以上）砖块构成绝壁的时候，可以拉出上一层的砖块利用边缘攀爬爬到另外一侧制造垫脚石。

内侧攀爬

边缘攀爬的一种利用，从画面看不见的一侧爬到另一边也是可以的。

脱离

很多时候我们会处在一种被砖块包围的环境，这时候由于周围都是上不去的，正常方法无效，这时候可以把起到支柱作用的砖块推到边上，然后马上站到那个砖块上等上面的砖块落下来自然形成通路。

中继

当上面的砖块要落下的时候，可以用一个砖块做支柱，撑住下落的砖块。

釜底抽薪

面对无法搬动的兽头砖块，可以把支撑它的普通砖块拉走，这样它就会下落，制造阶梯的时候会简单些。

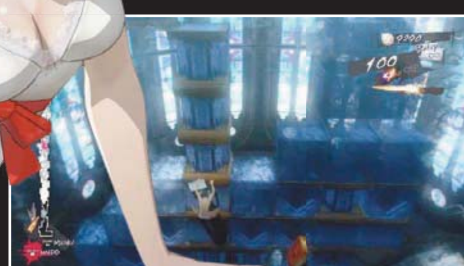


流程攻略

攻略注意事项

（1）本作的难度比较高，第一次攻关的玩家可能会卡在某个关卡很久。在一些关卡攻略中会提示购买道具，如果实在玩不过去的话可以选择购买，但是购买会影响评价，一般来讲购买道具的话是肯定得不到金评价的，不过本作中所有的关卡都可以在酒吧中通过手机反复挑战，而且没有接关限制，以此取得的金评价也算该关卡获得金评价，因此此类游戏苦手的玩家可以在第一次玩到难点关卡时不顾评价全力过关，然后通过反复挑战来获得金评价。

（2）由于在高难度下时间紧迫，很可能会出现误操作，比如想把砖块拉出来但是不小心多推了一下方向结果把砖块推下去，因此建议在操作的时候不要推住方向不放手，方向转换的时候轻推一下摇杆就可以了，而拉住砖块的时候也不要一边推着方向一边按 A 键，按 A 键拉砖块之后再推方向键进行拉拽操作可以避免失误。PS3 玩家建议用十字键操作。



第一夜 地下墓场

本关主要目是进行教学，主要进行方式是向上攀登，动作稍慢的话崩落的地板就会把文森特带入深渊。关卡一开始就要全力向上攀爬，中间会有关于推拉的教学。本关开始比较简单的，记住推拉砖块的时候要向外拉给自己创造垫脚石就没有难度，切记不要把砖块向外推，否则很有可能到最后没有往上走的路了。

第二夜 罪人监狱

罪人监狱　第一层

本关开始出现会碎掉的砖块，踩三次就会碎掉，要小心。本关要充分利用边缘攀爬，看似没有路的了，但是从砖块的边缘爬到另外的地方，没准就能发现新的道路。通过第一个场景之后回来到跳舞场，这里可以记录，也可以和其他羊对话获得提示。和角落里穿红衣的羊对话，选第一项可以获得两个技巧提示，分别是制造阶梯和边缘攀爬。和红衣羊身后坐在椅子上的羊对话有选项。完成所有的工作后来到正面的告解室里发生剧情。在正面的椅子上坐下后会有人提问。

罪人监狱　第二层

本关开始出现道具和敌人，不要被敌人打乱阵脚。关卡开始就会发现一个砖块道具，利用这个道具可以通过开始阶段的一个登不上去的地方。想通过本关要充分利用边缘攀爬和制造阶梯的技巧。

来到跳舞场，和记录点边的红衣羊对话，他会教你扩展立足点的技巧。和左边最里面的羊对话可以学到旋转攀爬技巧。而和右边最靠里的羊对话会有选项。这里开放了商店，和右边的胖羊对话可以花费关卡中得到的金钱购物。这里可以购买的就是在前面的关卡里获得的白色砖块道具。进入告解室后坐下发生剧情。



罪人监狱　第三层

本关是BOSS关卡，BOSS的攻击方式是把所有的砖块变为很难推动的棕色砖块，使用关卡中出现的钟就可以解除这种状态。在适合的时机马上使用，因为钟肯定是不够用的，为了给后面争取时间，前面要能快则快。爬到最上方后这一场噩梦就算结束了。本关制造阶梯的方法很单一，基本上就是利用三个堆叠起来的砖块来制造阶梯，由于道具只能持有一个，因此获得砖块道具后建议不要吝惜，



第三夜 拷问刑场

拷问刑场　第一层

本关开始出现陷阱砖块，那些带着血色的砖块要尽快离开，否则就是被扎死的下场，好在这些陷阱砖块只能攻击一次，攻击完的陷阱砖块与普通砖块无异。相对来说本关还算简单，没什么特别需要注意的技巧。通过之后和跳舞场里的红衣羊对话获得U形移动技巧。这里羊商人出售的道具是钟和饮料。



拷问刑场　第二层

本关没有新出现的道具或者新种类的砖块，按部就班前进即可，本关前进的路是随着时间不断出现的，基本上不要错手把砖块推进深渊就不会陷入窘途，本关可以当做锻炼技巧综合使用能力的舞台。

来到跳舞场，红衣羊旁边的眼镜羊会教你制造通道和挂壁的技巧。本层没有羊商人。

拷问刑场　最终层

本关为BOSS战关卡，BOSS爬升的速度不慢，它的主要攻击方式是喷射桃心，桃心会从上方洒下来，每一块砖块都会被洒到，被洒到后操作会颠倒，包括推砖块的操作，这里可以躲在上方有砖块的区域，这样桃心会打在上方的砖块上而不会洒到文森特。但是到最后的部分会出现避无可避的情况，这时候一定要想一下再行动。躲避和思考都会让我们的行动变慢，因此在平时需要能快就快。这里要利用好上一关之后眼镜羊教的制造通道技巧。



第四夜 审问法庭

审问法庭　第一层

整个审问法庭考验的都是空间想象力，从哪个方向开始制造阶梯是本层主要考虑的问题。本关开始出现CHECK POINT。关卡结构方面，本关还算是比较基础的，注意给自己留出活动空间即可。

和本层跳舞场的红衣羊对话可以得到进阶的制造通道技巧。羊商人出售的道具是白色砖块和钟。

审问法庭　最终层

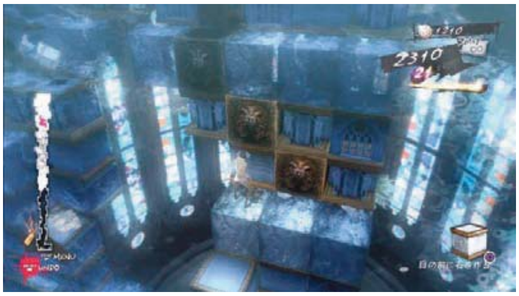
本层的BOSS是个婴儿状的敌人，移动比较缓慢，攻击方式是冲击波，直接打一列，被击中的话会向下落，直到落到能落脚的地方，所以如果后期被击中的话很可能一路落下直接GAME OVER。这里的要点和前一关一样，都是要考虑好从哪里把砖块拔出来比较合适，再次提醒大家要给自己留出足够的移动空间。另外值得注意的是本关需要利用道具，本层出现的饮料和白色砖块都能起到关键的作用。

告解室问答　问：你一个人的时候会感觉孤独，还是在很多人的时候感觉孤独？　左：一个人　右：很多人的时候（注：在二十岁到三十岁的男性和女性中，绝大多数人认为在很多人的时候会感觉寂寞，相比来说这么认为的女性多一些。）

第五夜　暴风之中庭

暴风之中庭　第一层

本关的难点在于冰砖，在冰面上移动会自动变为滑行，有可能滑到悬崖边上把自己摔死。好在本关的结构并不复杂，尽量避免在冰面上移动，其他的部分正常攀登即可，在冰砖上进行操作的话要利用好冰面移动技巧。过关之后来到跳舞场。红衣羊教授的技巧是冰面移动。羊商人的商品是钟和饮料。觉得冰面移动时间过于紧迫的玩家可以选择购买钟。



暴风之中庭　第二层

本层依然建议玩家不要在冰面上移动，实在需要移动的话可以利用边缘移动的技巧。那种没有兽头标志的棕色砖块是可以推动的，这点注意。本关的敌人比较难缠，当你拉出砖块制造阶梯的时候他们会抢先一步站在阶梯上挡路，这时候如果在旁边拉出另一个砖块的话就会减轻一些压力，如果玩家对冰面移动比较棘手的话可以使用钟来制造普通砖块。本层红衣羊教授的技巧是下落，实用度一般。羊商人出售的道具是黑砖块和枕头。

暴风之中庭　最终层

暴风之中庭的 BOSS 战比较困难，BOSS 的移动速度比较快，因此冰面会给我们制造很大的麻烦，一不留神就会直接滑下去。本关的结构是分为左右两边的，很多时候我们都需要从一边来到另一边，可以把砖块拉出来推到缝隙中制造桥梁。BOSS 的攻击是召唤冰锥从天而降直接攻击一列，攻击前会有预警，一般来讲站在最外侧就不会被攻击到，被打到的话会直接从从上面掉到最底层，一定不要中招。本关要尽可能利用道具，比如说饮料和白色砖块等等，最后要提醒大家的是一定要保持冷静，千万不要一激动就直接在冰面上移动。

第六夜　时计塔

时计塔　第一层

本关多了一种火药砖，踩上之后会点火引爆，爆炸会把周围挨着的普通砖块变为易碎砖块。本关几乎出现了前面登场过的所有陷阱，小心应付。建议拿到本关出现的饮料道具，留到最后一点最危急的关头使用。跳舞场中眼镜羊教授的技巧主要是爆炸处理。羊商人出售的道具是白色砖块和钟。



时计塔　第二层

本层除了各种火药砖之外，还多了一种中间呈轴承状的特殊砖块：弹簧砖。踩到弹簧砖的话就会向上弹飞到下一个立足点，而弹簧砖是可以搬动的，也就是说我们可以在任何地方向上弹，明白这一点本关就很简单了。跳舞场中警察帽羊会教授消爆技巧和弹簧砖的用途。羊商人的商品是饮料和枕头。下一关比较困难，实在觉得通不过的话可以购买饮料。

时计塔　第三层

本层要利用好边缘移动的技巧，关卡中出现的道具也要活用，每个道具都有用，不要浪费。攻关的要领是不要陷入思维定势，不要每次都试图把砖块拉出来，有时候往边上爬一爬，可能就会海阔天空。跳舞场的眼镜羊教授的技巧是进阶的旋转攀爬。羊商人的商品是黑砖块和枕头。

时计塔　最终层

本关非常地长，攻关要戒骄戒躁。本关要利用好弹簧砖，仔细观察，如果发现有弹簧砖的话就可以把它搬到要用的地方，然后就可以弹上去，省很多事。本关的难点一是长度，二是 BOSS 本身，BOSS 的攻击方式非常强力，它主要采取的攻击方式是加特林扫射，扫射过后从上方会落下物体，物体分两种，一种是重物，会把普通砖砸成易碎砖，另一种是小型的钻头，这种钻头会顺着纵列向上推进，碰到就会被绞成肉渣，而关卡中还有很多横向运动的钻头，碰到也是死路一条，当然，被天上落下的重物砸到也是即死，BOSS 在特定的时候还会直接削掉最右边两列的砖块，看到 BOSS 有这个倾向就要立刻避开。总之这关的死亡陷阱很多，手忙脚乱之下很容易不小心被砸死或者钻死，想要轻松一点的话还是要利用道具以及边缘攀爬技巧，从关卡结构上来说本关甚是简单，但是有这么个催命鬼跟着，感觉难度升级不少，这里一定要冷静，而且最好不要在头脑不是太清楚的时候玩（笑）。



第七夜　通往祭坛之路

通往祭坛之路　第一层

本关很短，但是关卡结构比较复杂，而且可以利用的道具有限，这里要多多利用把下面垫着的砖块推下去让上面的砖块落下来形成阶梯的办法。由于本关不可移动的兽头砖块甚多，注意不要把自己憋死，像前一夜的关卡一样，一旦遇到看似没有路的场景，多试试边缘攀爬吧。跳舞场里眼镜羊教导的技巧是内侧攀爬和脱离，羊商人出售的道具是白色砖块和枕头。

告解室问答　诚实地讲，你好色吗？　左：不好色　右：确实不能否定这一点（注：在二十岁到三十岁的男性和女性中，绝大部分的人认为自己还算是好色的，但是男性比例略高）

通往祭坛之路　第二层

本关很考验空间想象力，比如最开始的地方看似是死路一条，但是用右摇杆转转视角就有可能发现通过的办法。后期也有一些地方需要看看背面，最后的由棕色砖块构成的网状结构地形需要从背面绕到前面来。本关地形复杂，如果玩家觉得攻关实在困难的话可以在前一个跳舞场买一个白色砖块备用。跳舞场中眼镜羊教导的技巧比较复杂，强烈建议大家多看两遍教学动画。羊商人出售的道具是黑色砖块和饮料。

通往祭坛之路　第三层

本关依旧不算长，但是仍旧很考验空间想象力，如果觉得通过困难的话可以购买饮料备用。通过第一个记录点之后有一条岔路，个人倾向于走左侧，相对简单一些，如果觉得很难制造通路的话可以喝饮料。最上层推砖块的时候要稳，一步一步地推，不要一下子想着把砖块推到指定位置，一定要维持住砖块的高度，



如果位置最高的砖块落下去的话，那就真是万劫不复了。跳舞场中眼镜羊传授的是中继和釜底抽薪的技巧。从本关开始，羊商人就死掉了，不会再有人出售道具。

通往祭坛之路　第四层

非常非常短的一关，可以说只要掌握方法，瞬间就能过关。本关立足点有限。所以能搬动的砖块也非常有限，关键点跟上一关最后一点非常相似，就是要保持位置最高的那块砖的高度，利用挂壁技巧把位置最高的砖块推到目标点附近，然后用其他砖块制造阶梯就可以了。玩到本层，教授技巧的羊也死掉了，从此就只能靠实力来通过了。

通往祭坛之路　最终层

作为BOSS关卡，本关也像这一夜的其他关卡一样诡异，BOSS不像以前那样追着我们不放，而是一直飘荡在周围，BOSS的攻击方式非常模式化，虽然对我们没有直接伤害，但是会改变我们的行动线路，本关会多一种新的砖块：砖面上有紫色漩涡的黑洞砖，被黑洞卷入就会即死。

本关开始之后看似没有路，但是在往前走踩碎砖块之后会出现道路，这里BOSS会做第一次攻击，吹散面前的砖块，被砖块卷到会即死，所以看见它在背景中摇头晃脑的话就要停止前进。下面的前进方式还是非常考验空间想象力，要多利用挂壁技巧，有时候两边虽然看似连不起来，但是勇敢地一推可能就会发现新的道路，前进一段之后BOSS会把一列砖块变为兽头砖块，目前还对我们构不成什么威胁。再往上过了记录点之后BOSS会采用最恶心的攻击方式：浓雾。在浓雾中视野会变得非常窄，而且在浓雾之后会出现冰面，要小心看好，千万不要试图在冰面上移动，那样只能直接摔死。之后的推法比较固定，上面的结构是分为左右两边的，我们要在两边交替移动开出一条通向最上方的道路。来到完全由兽头砖组成的区域后胜利就在眼前了，这里不要耽搁，飞速向上跑即可。



第八夜　大圣堂

第一层



而论NPC的智商还算高，基本不会出现乱跑的现象，但是她不会躲避BOSS的攻击，如果看到她一意孤行地向危险地带爬的话，就要按Y键命令她站住（再按Y键可以让她继续前进）。

本关的关卡结构非常简单，没有即死陷阱，也没有非常考验空间想象力的部分，本关BOSS的主要攻击方式是天降神雷，劈到就是即死，就算没劈中，神雷也会把普通砖块变为易碎砖块。但是在劈之前会有提示，躲开即可。本关最大的难点就在于我们要带着黑发凯瑟琳一起走，平心进）。本关通过的要点就是不要挡住凯瑟琳的道，比如说连续三层的普通砖块构成的平台，我们上去的话可以拉同一列的砖块，但是这样凯瑟琳就上不来了，我们要给她留出空间。最后一部分没有障碍物，但是不要离凯瑟琳太远，近一点她才会跟上。

最终夜　天上

（注：这里的告解室的问题怎么选会影响结局，请提前记录，具体结局触发条件参照后面的研究。）

天上　第一层

天上的所有敌人都有一击必杀的攻击能力，不要给他们这个机会。最终夜的关卡都是非常考验综合能力的，本关的难点在于很多时候都需要利用釜底抽薪和制造通道两种技巧，什么时候把砖块推下去让上面的砖块掉下来需要仔细考虑。本关不要吝惜道具，时间就是生命，该用的时候就要果断使用，哪怕能争取到半秒也是好的。

天上　第二层

本关的主要陷阱是怪物砖块和随机砖块，怪物砖块会移动，虽然长着血盆大口但是并不会咬人，如果想让它固定住的话就要踩这种砖块一下；而随机砖块是那种用红布包着的砖块。踩上之后会变为任意一种砖块，虽然有可能变成弹簧砖帮助我们前进，但是也有可能变成易碎砖让我们手忙脚乱，建议大家踩上这种砖之后马上离开，看看变成什么种类的砖块再决定下一步的行动。本关结构相对简单，注意不要被黑洞砖吸入就可以了。



天上　第三层

本关需要综合运用之前的技巧，尤其重要的是合理推出砖块让上面的砖块落下来制造通道，但是切记推出砖块之后要马上站在自己推出的砖块上，不然很有可能被压死或者被卡住。本关有一些运气成分，如果随机砖变成弹簧砖的话那真有可能起死回生。

告解室问答　问：你花心了，你认为这全是你的责任吗？　左：全是自己的责任　右：也有一点对方的责任（二十岁到三十岁的男性大部分认为全是自己的责任，而同年龄段的女性大部分也认为是自己的责任，但是认为对方有责任的比男性多很多）

天上　第四层

本关存在着大量随机砖块，运气成分比较高，建议在做阶梯的时候尽量避免使用这种砖块，否则变成易碎砖毁掉阶梯就得不偿失了，本关的结构相对倒是比较简单，对于玩到现在的玩家来说不算太困难。

天上　第五层

BOSS的攻击很强势，当他用锤子砸在自己的椅子上的时候，一些砖块会随机变成另外一种砖块。脚踢攻击范围很难确定，被击中就是即死，在攻击范围外也会被震出硬直，需要快速移动来躲避。而最麻烦的攻击方式无疑是枪击，枪击不仅有一击必杀的攻击力，还有一枪打碎一块砖头的破坏力，建议看到他拿枪瞄准的时候站在一块不那么重要的砖块前等待，当那块砖块变红之后立刻躲开就能幸免于难。相比于BOSS的攻击，本关的结构简直太简单了，至少没有那种需要我们思考很长时间的复杂结构，很轻松就能通过。

本关已经没有问题可问。

天上　最终层



本关非常长，BOSS的变态程度也更上一层楼，请做好心理准备。BOSS的攻击方式比较有气势，一开始BOSS只会在固定的时候释放眼部光束，眼部光束所扫到的范围砖块会掉落，如果我们处在光束攻击范围内的话也会即死。当我们爬到中部的时候BOSS会释放诅咒，一旦被诅咒击中，那么一旦我们开始拉砖块，那么砖块就开始随机改变，当然细心的玩家可以发现被改变的砖块都是固定的那几块，尽量避开即可。爬到中上部的时候BOSS增加了一招天落陨石，即死攻击但是频率不高，很容易躲开，到了这里就不要顾及BOSS的攻击了，尽可能向上爬，胜利就在不远处等着我们。如果觉得太难的玩家可以参考光盘里的打法。

通过本关后，游戏可操作部分结束，大家可以欣赏自己亲手创造的结局了。

研究部分

倾向与结局

游戏一共有八个结局，决定结局的是两个方面：一是倾向，二是第九夜问题的选项。倾向代表了文森特自己的价值观（也就是玩家的价值观），游戏中的倾向是用一个刻度表表示的。刻度表从左到右一共八格，左边的刻度表是红色，代表奔放；右边的刻度表是蓝色，代表坚定。前面提到了，回答问题、对话选项、回复短信都能影响倾向，其中回答告解室里提出的问题和回复短信是肯定能影响倾向值的，倾向值每次变动都是一格。结局达成条件大部分需要倾向值偏向某种倾向，尽量在进入第八夜之前刷好，因为第九夜的四个问题的选项直接影响结局，不可轻易作出选择，下面列出的选项方案并不是惟一的，但是可以保证大家拿到想要的结局。下面列出的条件中，倾向偏蓝或者偏红的要求不是很严格，指针到底也是可以的，但是如果强调了指针到底，那么就必须把倾向刷到某一个极端。刷结局最快的方法是先尽全力把某个难度打到全金，然后二周目跳过一切操作部分，全力通过告解室问题刷倾向，最后在第九关根据倾向来回答问题。

从结局的条件不难看出，刷结局至少需要三周目，第一周目令指针偏蓝到底，在第九夜建好存档，最好能达成金杯评价，用跳关来刷1、2、3、4号结局；第二周目令指针偏红到底，刷5、6、7号结局；第三周目单刷8号结局。由于有了全金跳关保证，玩二周目和三周目只需要两个小时左右，大大降低了时间消耗。

1. 自由ノ－マル

计量表偏红或偏蓝均可，第9夜回答如下：
第1问：命までは…
第2问：ちがう
第3问：ちがう
第4问：探し现けたい

2. 浮气バッド

计量表偏蓝，第9夜回答如下：
第1问：命までは…
第2问：ちがう
第3问：そうだ
第4问：ない

3. 恋人ノ－マル

计量表偏蓝，第9夜回答如下：
第1问：もちろんある
第2问：そうだ
第3问：ちがう
第4问：あんまりない

4. 恋人トウル－

计量表偏蓝最大，指针到底，第9夜回答如下：
第1问：もちろんある
第2问：そうだ
第3问：ちがう
第4问：觉悟はある

5. 恋人バッド

计量表偏红，第9夜回答如下：
第1问：もちろんある
第2问：そうだ
第3问：ちがう
第4问：ない

6. 浮气ノ－マル

计量表偏红，第9夜回答如下：
第1问：命までは…
第2问：ちがう
第3问：そうだ
第4问：ない

7. 浮气トウル－

计量表偏红指针到底，第9夜回答如下：
第1问：命までは…
第2问：ちがう
第3问：そうだ
第4问：ある

8. 自由トウル－

计量表在正中，第9夜回答如下：
第1问：命までは…
第2问：ちがう
第3问：ちがう
第4问：探し续けたい

全NPC烦恼解决

NPC的烦恼关系到6个成就100点，奖杯是5铜1银，一定本着只要有对话就不能错过的原则，以下只列出该选择的选项，因为有些关系到计量表，影响结局，所以如果要一周目完成，那一周目就走蓝色路线吧。跟计量表有关的都会在下面标出，并说明该选项偏向哪个颜色，没有说明选项的就是纯对话，而有些时候就是单纯地对话而已，没有选项。和人对话注意要对话到名字变成灰色没有新对话为止。特别注意的是，每晚酒吧中的客人都会分批来，第一批对话完毕后跟酒吧的老板对话就会换第二批客人，如果看见目标客人没有来的话可以和老板对话等待下一批，当然最保险的办法是见到一个就对话一个，然后通过下表来查证名字。

告解室问答　问：雄蜘蛛被雌蜘蛛吃掉后，你认为它是怎么想的？　左：觉得很悲哀　右：觉得无所谓（二十到三十岁的男性和女性中，大部分人认为无所谓，而且男女比例几乎一致。）

时间	地点	选项	计量表
第二夜 噩梦	罪人监狱第 1 层跳舞场坐在左边椅子的羊人间	少し落ち着けって	蓝
	第 2 层跳舞场最右边的羊人	绝对良くないだろ！	蓝
第二夜 正常	酒吧吧台前面坐着的トッド和アーチー	思い当たらないな…	
	吧台左边的记者ジャスティン	そんな气はする	
第三夜 噩梦	拷问刑场第 1 层跳舞场入口紫色领带的サングラスの羊人间	俺だって何が何だか…	
	第 2 层跳舞场左边椅子的羊人间	“やべぇの”？	
第三夜 正常	酒吧坐在吧台前的ダニエル和アンナ	自分もそんな气がする	
	警察モーガン	无选项	
	ダニエル回家后坐他位置的トッド和アーチー	收入があることだろ	
	ジャスティン	そりゃ、男だろ	
第四夜 噩梦	审问法廷第 1 层跳舞场楼梯上的警察帽の羊人间	分かる气がする…	
	最右边的羊人间	おい、しっかり前向けよ！	蓝
第四夜 正常	酒吧坐在警察位置的アーチー	もちろん见えるよ	
	アーチー	当然だ	蓝
	坐在双胞胎位置的ダニエル	胜ちだな	蓝
	警察モーガン	无选项	
第五夜 噩梦	暴风之中庭　第 1 层跳舞场左边咖啡色毛衣的リーゼントの羊人间	“魔女”って谁？	
	第 2 层跳舞场右边サングラスの羊人间	爱する人が幸せならいい	蓝
	左边咖啡色毛衣的リーゼントの羊人间	それは亲父が间违ってる！	蓝
第五夜 正常	酒吧记者ジャスティン	仕方のないことだよ	蓝
	警察モーガン	どっちかと言えば信じる	蓝
	アーチー	无选项	
	ダニエル	无选项	
第六夜 噩梦	时计塔第 1 层跳舞场入口的羊人间	良さげな答えを探している	蓝
	第 2 层跳舞场左边眼镜の羊人间	多いな！	蓝
	第 3 层跳舞场右边长发の羊人间	バカ、死ぬとか考えるな！	
	第 3 层跳舞场左上警察帽の羊人间	本当にここで谛めるのか！？	
第六夜 正常	记者ジャスティン	何か、理由があるのか？	蓝
	アンナ	无选项	
第七夜 噩梦	通往祭坛之路　第 1 层跳舞场最右边サングラスの羊人间	谛めないで、俺に付いてこい！	
第八夜 正常	酒吧记者ジャスティン	无选项	
	ダニエル	无选项	
	モーガン	无选项	
	トッド和アーチー	无选项	

注：第八夜在酒吧和幸存者对话，每对完一次话，解锁一个成就／奖杯，全部对话完毕解锁全员无烦恼的成就／奖杯。

成就与奖杯

成就／奖杯列表

成就／奖杯名	取得条件	点数／杯种
最高の夜に干杯！	取得除此之外的全部成就／奖杯	10／白金
始まりの噩梦	通过第一夜。	5／铜杯
全ての梦を手にいれた男	看过所有结局。	100／金杯
ジャーナリストの决意	解决记者贾斯汀的烦恼。	10／铜杯
支配からの卒业	解决托德的烦恼。	10／铜杯
爱の纠正	解决阿齐的烦恼。	10／铜杯
爱こそがすべて	解决达尼埃尔的烦恼。	10／铜杯
最后の酒	解决警察莫刚的烦恼。	10／铜杯
名もなき英雄	解决所有人的烦恼。	50／银杯
今夜はあの曲を	通过酒吧里的点唱机换一首歌曲。	5／铜杯
マメールな男	回短信超过 20 条。	20／铜杯
コロシアムモード解禁！	通关故事模式，解锁对战模式。	10／铜杯
まとめ押す男	一次推 5 个一排的砖块（Golden Theater 模式）。	10／铜杯
滑らせる男	在冰面上滑行 5 格以上（Golden Theater 模式）。	10／铜杯
爆风でスランプ	通过火药砖一次爆炸波及 15 块以上砖块（Golden Theater 模式）。	20／铜杯
鸟人	在弹簧砖上连续弹 3 次（Golden Theater 模式）。	30／银杯
急がば回れ	连续移动棕色砖块 10 次（Golden Theater 模式）。	30／银杯
日本酒博士	日本酒的豆知识全部听过。	10／铜杯
ビール博士	啤酒的豆知识全部听过。	10／铜杯
カクテル博士	鸡尾酒的豆知识全部听过。	10／铜杯
ウィスキー博士	威士忌的豆知识全部听过。	10／铜杯
そして谁もいなくなった	酒吧里的人全走光了，但是主角还留在那里。	5／铜杯
バベルへの诱い	Normal 以上难度获得一次黄金评价，开启巴别塔模式第一层。	10／铜杯
アルター征服！	巴别塔一层通过。	10／铜杯
三ツ星の男	Normal 以上难度获得三次黄金评价，开启巴别塔模式第二层。	15／铜杯
メンヒル征服！	巴别塔二层通过。	15／铜杯
五ツ星の男	Normal 以上难度获得五次黄金评价，开启巴别塔模式第三层。	20／铜杯
オベリスク征服！	巴别塔三层通过。	20／铜杯
谜の一山を超えて	小游戏“ラプンツェル”通过第 64 关。	10／铜杯

隐藏成就／奖杯

成就／奖杯名	取得条件	点数／杯种
“罪人监狱”脱出！	通过第二夜。	5／铜杯
“拷问刑场”突破！	通过第三夜。	10／铜杯
“审问法庭”通咿！	通过第四夜。	10／铜杯
“暴风の中庭”横断！	通过第五夜。	15／铜杯
“时计塔”攻略！	通过第六夜。	15／铜杯
“祭坛への路”踏破！	通过第七夜。	20／铜杯
传说の达成！	通过第八夜。	20／铜杯
真なる自由へ！	通过第九夜。	30／银杯
胜手にしやがれ	达成结局“自由ノーマル”。	10／铜杯
终わりなき旅	达成结局“自由トゥルー”。	10／铜杯
不死身の男	达成结局“浮气バッド”。	10／铜杯
眠らない夜	达成结局“浮气ノーマル”。	10／铜杯
夜の帝王	达成结局“浮气トゥルー”。	10／铜杯
グッドナイトベイビー	达成结局“恋人バッド”。	10／铜杯
あの顷のままで	达成结局“恋人ノーマル”。	10／铜杯
いい日旅立ち	达成结局“恋人トゥルー”。	10／铜杯
神へ挑むべき男	Normal 以上难度获得所有关卡的黄金评价，开启巴别塔模式第四层。	30／银杯
现人神の诞生！	巴别塔四层通过。	100／金杯
金色に辉ける男	Hard 难度全金评价。	100／金杯
谜から出た谜	小游戏ラプンツェル进入隐藏关。	20／铜杯
传说のプリンス	小游戏ラプンツェル达成真结局。	50／银杯

难点成就/奖杯解说

解决烦恼和结局的相关成就／奖杯：参见前面的研究部分。

マメールな男：由于只能回两位凯瑟琳的短信，所以尽可能每晚在收到所有短信后再离开。

爆风でスランプ：这里不是说用一块火药砖炸掉 15 块砖头，而是通过连锁爆炸的形式，只要在一块火药砖爆炸之前引爆附近的下一块火药砖就算是连锁爆炸。这需要专门把火药砖摆到合适的位置然后把其他砖块挪过来，最好在 Normal 难度时计塔第二层第九级阶梯的右侧尝试解开这个成就／奖杯，那里的结构比较适合。

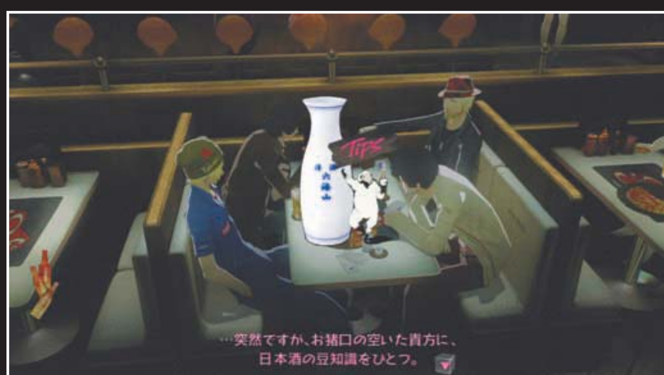
急がば回れ：棕色砖块是那种棕色的上面没有兽头的很难拉动的砖块，拿到这个成就／奖杯可以通过连续推拉同一块棕色砖块的方式来解决。

酒博士的相关：要想一周目取得这些成就／奖杯，可以在每次进入酒吧后就把每种酒都点一遍，每晚每种酒只会出一次豆知识，在第八晚时就能把这个系列的成就／奖杯都拿下。

小游戏“ラプンツェル”：这个小游戏就是在酒吧里的街机，这款游戏没有时间限制，但是技巧性一点也不逊色于本篇。接关虽然有限制，但这个小游戏是直接记入系统档的，只要打完之后读档，可以接你最后过的那关继续往下打，这样就可以实现无限接关。

金色に辉ける男：HARD 难度全金估计会成为很多玩家的梦魇，总之，技术、反应、背版、冷静和 S/L 缺一不可。

巴别塔模式：和故事模式相比有更多的随机性，难度更大，将是玩家全成就／白金路上最大的障碍。



告解室问答　问：为了脱困，你会不择手段吗？　左：当然了　右：我不会用卑鄙的手段（二十到三十岁的男性和女性中，两种选项的支持者几乎持平）

凯瑟琳真结局剧情小说



大家好，我是羊。下面你即将阅读到的，是《凯瑟琳》的剧情小说。既然是剧情小说，就不可避免地会透露游戏中的一些关键信息。如果你还没有打通本作，并且不希望被剧透的话，那么请直接翻到98页阅读杂志的其他栏目，谢谢。预祝各位今晚能有一个美梦。

四月一日

我们都是在人生道路上迷路的羔羊。

16:32 时空兔子

穿过落地玻璃窗，柔和的日光如同薄纱般笼罩着整个空间，光与影相互交错融合，编织出一幅朦胧虚幻的画面。空气中漂浮的微小灰尘反射着斑斑银光，仿佛是在空中起舞的妖精，我出神地凝视着它们毫无章法的舞步，脑海中一片空白。

“……我说……你在听吗？……喂！”

一声明显带着不满情绪的娇嗔强行唤醒我的思绪，盘踞在周围的嘈杂声音也终于找到机会冲破耳膜的坚固防守，蜂拥钻入脑内，我不禁皱了一下眉头。抬头向前方望去，坐在对面的女子正关切地注视着自己，然而左手食指不断敲击着桌面的动作也在暗示着她的不耐烦。

“你有好好听我说的话吗？”明显是质问的口气，她是个心思缜密的女性，刚刚我走神的样子自然没有逃脱她的双眼，对此，我也只能“嗯、嗯”地一带而过。

“总觉得你似乎很累的样子，没关系吧？从刚才开始就一直在发呆。”

“啊，对不起。”我伸出右手的大拇指和食指按住眼角，强迫自己打起精神，“我一直加班到早上，有点睡眠不足”。

女子听罢，嘴角浮现出了安心的笑容。

我叫文森特 · 布鲁克斯，今年32岁，是一名系统工程师。坐在对面的这位棕发眼镜美女是我交往多年的女友凯瑟琳 · 麦克布莱德。凭心而论，我自认为自己并不算是传统定义中的成功男性，虽已过而立之年，事业却仍处于拓荒阶段，前不久刚刚换了一份新工作，大部分收入都花在



了购买心仪的电子产品和与朋友喝酒上面，缺乏计划性理财导致银行卡上的存款少得可怜，至今也只能蜗居在一间不到30平米的出租屋内。相比之下，凯瑟琳则要比我成熟稳重得多，她不但办事效率高而且待人处事都有自己独到的手法，这大概就是传说中的女强人吧？

或许在旁人看来，我和凯瑟琳的关系就好比是一朵鲜花插在了牛粪上，有时我也对两个人能在一起这么久感到不可思议。以凯瑟琳的条件，应该会遇到比我更好的追求者吧？但我们却平稳地走过了这么多年……不少亲朋好友都曾经劝说我早日与凯瑟琳结婚，可是我觉得，两个人只要真心相爱、在一起开心就足够了，何必非要顺应世俗的眼光呢？

像这样在这家名叫“时空兔子”的咖啡厅约会已经是我和凯瑟琳的固定习惯之一了，因为工作的关系，两个人能共处的时间并不多，自然也没办法去做看电影、逛街这种耗时劳神的事，能一起喝杯咖啡聊聊天就足以感到满足了。

凯瑟琳似乎很满意新换的蓝色指甲油，她将右手伸到眼前变换角度欣赏着，这一妩媚的动作也令我非常着迷。突然，她似乎想到了什么，将右手放回到了桌子上，同时身体微微前倾，问道：“说来，你有加班费吗？”

“加班费？”

“你在休息日加班工作当然要有加班费吧？”

“呃……应该没有。”我一时语噎。

“什么叫‘应该没有’啊？那以前有给过吗？”

“……没有。”

“什么嘛，根本没给过啊……”凯瑟琳忍不住叹了一口气。最近聊天时她叹气的次数越来越多了，大概是对我有所不满但又不好意思直接讲出来吧。我不知作何是好，只能顺手拿起面前的咖啡杯送到嘴边，一股苦涩的液体流入口中，害得我差点吐了出来。

见状，凯瑟琳急忙打开了糖罐，拿出两颗方糖放入我的杯中。

其实刚才我并没有对凯瑟琳说实话。我会觉得很累并不是因为昨晚加班所致，而是做了一个诡异的噩梦。噩梦的具体内容我记得不是太清楚，只是隐约感觉到如果不拼尽全力，就会死掉。

“凯瑟琳，你做过跟死亡有关的噩梦么？”

“跟死亡有关的噩梦？是濒死的梦吗？”

“不是，是走向死亡的梦。比如被追杀之类的……”

“才没有呢！”凯瑟琳回答得非常干脆，同时露出一幅自得的神情，“杀人的梦我倒是做过。”

“哈哈，的确是你会做的梦呢。”

“什么意思嘛……”虽然听起来是在斥责，但却感受不到任何怒气。话锋一转，凯瑟琳的表情也随之变得严肃起来：“话说，我们交往几年了？”

突然被问到这个问题，我一时间有些蒙住了。到底交往了多少年呢？时间太长我已经记不清楚了。

“啊，几年了啊？”

“是我在问你呀……最近我父母有打电话来问我们最近的情况呢。毕竟我年纪也不小了，他们会担心是理所当然的。虽然我觉得维持现状也挺不错的……”

“不管怎么说，快乐不是最重要的吗？未来的事，现在还不好说呀。”

我的回答似乎并没有起到安慰效果，凯瑟琳将视线从我身上移开，轻声说道“大概是吧……”

21:05 迷途羔羊

下午凯瑟琳最后所说的一番话一直萦绕在我的脑海中，挥之不散。她这么说是什么意思呢？该不会是想结婚吧？我一直以为她和我一样都是不看重婚姻这种形式的，莫非我想错了？在“迷途羔羊”酒吧与死党们喝酒时，我忍不住将下午与凯瑟琳的对话告诉了他们，想听一听他们的看法。

“一般人都听得出来这是让她结婚的意思吧？”强尼悠然地吐出一口香烟，冷静地回答到。

“果然是这个意思吗……”

“不然你以为呢？是吗，你也要结婚了啊。从小时候就认识你已经过了这么长时间了吗？”

“等、等等！强尼！”我急忙挥手阻止他继续说下去，“我还没有决定要结婚呢！”

“那么你不想和她结婚吗？”

“不是那么回事啦。她对我来说很重要，我也想和她一起生活，但是我还没考虑好要结婚啊！你能明白的吧？现阶段，只要两个人在一起快乐就足够了啊！”

“两个人？”

告解室问答 问：对恋人是否出轨抱有疑问的话，你会努力去相信恋人还是去探求真相？ 左：努力相信 右：探求真相（二十到三十岁的男性和女性中，男性偏向于相信恋人，而女性偏向于探求真相）

“她也这么说过啦，你们不是都知道吗？凯瑟琳是个时刻把工作摆在第一位、想做什么就会去做的女人。”

“也不可能一直都这么想吧。”强尼将手中即将烧尽的香烟按进了烟灰缸中。

“她一定是不想结婚的啦……”我隐约察觉到自己的辩解非常无力，“再说，我可不想被你这个单身汉这么教训。”

“我和你不一样，我只会和我的‘命中注定的那个人’结婚。现在交往的女友，也是明确表示过不会和她结婚的。”

“那如果‘命中注定的那个人’不出现的话呢？”

“当然就是不结婚，这不是理所当然的么？”

“不愧是前辈！”坐在强尼旁边的托比夸张地感叹道。

强尼没有理会托比的赞美，转而压低声音问道：“你们听说了吗？保罗，死了。”

“啊？死了？那个保罗吗？”我吃惊得睁大了眼睛。

“是啊，听说他离婚后还过得很好的，所以我在听到这个消息时也很是惊讶呢。”

“死因呢？事故吗？”

“不是，早上被他的母亲发生死在了床上……”

“早上……莫非是？！”我忍不住将目光转向吧台附近的电视，此时屏幕上正在播放一位年轻男子被人发现如老人般衰弱死亡的新闻。

“嗯，就像新闻里所说，死因不明。也许明天早上，死掉的人就是我们了。”

“笨蛋！别胡说！”不知道为什么，听着强尼用冷静的语气说出这种话我就总觉得会成为现实一样，而且保罗的死也让我不由自主地回想起了早上做过的那个噩梦，两者之间应该没有什么联系吧？

这时，手机响起了短信提示音，是凯瑟琳发来的短信：“之前我有提到和老友们聚会的事吧？见面的时候很震惊呢。不知何时起，大家都已经结婚生子了，手机中都是家人的照片，相互传阅着，我有种被排斥在外的感觉。也许，我们不该说出‘只要高兴就好’这种话。”她果然还是很在意结婚这件事啊，虽然有点不像是她平时的做事风格……看来有必要找个时间和凯瑟琳好好谈一谈了。

四月二日

没有人可以毫无烦恼地度过一生。

7:19 卧室

猛地睁开双眼，映入眼帘的是再熟悉不过的天花板，窗外传来小鸟清脆的啼鸣，昭示着新的一天已经开始。然而此时的我却没有半点休息之后的轻松感，急促的呼吸、被汗水浸湿、紧紧贴在皮肤上的睡衣、紧抓着床单的双手，这些所组成的疲劳躯体毫不掩盖地说明我刚刚才从一场噩梦的束缚下挣脱。我努力调整呼吸让心跳平稳下来，并在心中默默地安慰着自己“无论是什么噩梦都已经过去了”，此时眼角的余光却隐约察觉到身旁的异样。

在我身旁躺着的是一具性感的胴体，属于一位有着娇美容貌的金发女孩。似乎是被我吵醒了，女孩睁开双眼对我甜甜一笑，碧蓝的瞳孔宛如宝石般晶莹剔透。她的存在明显与这间屋子的气氛格格不入，令我不禁有种依旧置身于梦中的错觉。但随着记忆渐渐苏醒，我隐约回想起了昨晚与这个女孩相遇的经过……

那是在强尼和托比离去后，打算一醉方休的我继续留在酒吧中独自打发时间。但无论我喝多少酒，脑子里仍然像是有台录音机一样反复回放着凯瑟琳白天所说过的每一句话，让我烦闷不已。临近午夜的时候，这个女孩突然出现在我的面前。从见到她的第一眼起，我就被她深深地吸引了。毫不夸张地说，她那天使般的脸庞与魔鬼般的身材都是我喜欢的类型，所以当她提出来要坐到我对面时，我也欣然允许了。我们聊了很多话题，其中也包括爱情观与婚姻观。其实平时在清醒的状态下，我是不会和一个刚认识的女孩聊这么隐私的内容的，但或许是酒精在发挥作用，又或者是我压抑了一天急需一个倾听的对象，总之我控制不住自己的嘴巴。令我惊讶的是，这个女孩也认为只要两个人在一起快乐就足够了，没必要被婚姻这种“规矩”束缚，让我产生了一种巧遇红颜知己的幸福感。这之后，我们接吻了……

糟了，这、这是出轨吧？酒醒之后我才突然意识到昨晚的自己犯下了不可原谅的错误，如果被凯瑟琳知道的话肯定会杀了我的。话说回来，我完全没有带这个女孩回家过夜的记忆啊，难道我已经醉到连自己做过什么都不记得了吗？

女孩似乎把我的沉默理解成了别的意思，一个翻身便坐在了我的身上。她赤裸的胴体一览无遗，我只得强迫自己将头扭向一旁。

“话可说在前头，我是因为喜欢你才跟你回来的哦！你可别把我当成是随便的女人……”

“不、怎么会呢。”我结结巴巴地辩解道。

女孩对我的回答并不怎么满意，她用右手强行将我的脸扭了回来，迫使我直视她的双眼，质问道：“你也喜欢我吧？”

“这个……该怎么说呢……”在女孩纯粹目光的凝视下，我更加语无伦次，“总觉得有点不可思议，我还是头一次遇到这种事，简直不敢相信……啊，不行了，脑子一团糟，没办法思考了。”

女孩听罢“噗”的笑了出来，“照你说的，不就是一见钟情吗？”，说完便将头依偎在了我的胸前。在她眼中我一定是个从没谈过恋爱的笨蛋吧？

突然间，女孩发出了一声惨叫，一瞬间我以



为是出轨的事穿帮了，但女孩却说想起来要去看牙医，飞快地穿好衣服后便头也不回地开门跑了出去，而我好不容易鼓起勇气说出的“我已经有正在交往的女朋友了”这句话则被无情地关在了门内……

12:30 河童天堂



“你一定是进入一生中只会经历三次的迷人期了。”听完我的出轨经历，损友奥兰德非常肯定地给出了这个答复。看着他吃个中午饭都啤酒不离手的样子，我不禁开始担心他下午究竟还有没有精力做好本职工作。

“迷人期？我有经历过那玩意吗？”

奥兰德露出一脸难以置信的神情，指着我说：“你小时候超级受欢迎的好不好？第2次迷人期是5年前的同学聚会，顺利钓到凯瑟琳后就一直交往到现在了。”

老实说，我对奥兰德说的这些并没有太深的印象，感觉一切都是顺理成章发展起来的，或许在旁观者看来我真是幸运到家了，可是我自己并没有这种自觉。这大概就是“身在福中不知福”吧？

“不过出轨的事如果被凯瑟琳知道了的话，你就完了。”不愧是损友，始终不忘记落井下石。我不由自主在脑海中勾勒出凯瑟琳暴怒时的神情，随即便紧紧抱住了自己的头。

察觉到有点戏弄过度，奥兰德出言安慰：“只要别被发现不就好了？就当做什么都没发生过。”

“我可没办法像你那么乐观！”

“或者你干脆借机甩掉凯瑟琳如何？反正你也对逼婚感到厌烦吧？两个人相濡以沫一辈子什么的都是浮云啦，婚姻根本就是人生的坟墓啊！你看看我不就明白了？”

奥兰德有过一次失败的婚姻，与妻子离婚后，他就总将“婚姻就是人生的坟墓”这句话作为口头禅挂在嘴边。但我和他并不一样，我不想让婚姻成为我人生舞台上的一幕悲剧，只是想在做好充足准备之前维持现状而已……

为了缓和一下气氛，我和奥兰德同时选择了沉默。安静下来之后旁边桌客人的聊天内容便不容分说钻进了耳中。

“你听说过吗？那个‘掉落的梦’？在梦里如果掉下去死掉的话，现实中也同样会死亡哦！我朋友的男友似乎遇到过，太可怕了！”

“掉落的梦”？总觉得有种令人作呕的熟悉感，让我不禁联想到这几天困扰着我的噩梦，一想到这里，我便紧闭双眼垂下了头。

奥兰德见状关切地问道“没事吧你？脸色看起来好差啊！”

“嗯……没怎么睡好……”

告解室问答　问：说谎和被骗，哪个让你觉得更受伤？　左：被骗　右：说谎（二十到三十岁的男性和女性中，绝大部分都认为说谎比较让人受伤）

“我说你啊，只不过是一次出轨而已，不用这么放在心上吧。”奥兰德似乎误解了什么，但我也懒得解释了……

20:06 迷途羔羊

常言道，好事不出门恶事传千里，我出轨的消息很快就传到了强尼和托比的耳朵里，接着连酒吧服务生艾丽卡小姐也知道了，我在她心目中的形象看来要大打折扣了。而且艾丽卡说了一件令我很是在意的事，保罗衰弱致死的事件似乎跟“女人的诅咒”有关，花心男会被女人诅咒致死这种都市传说原本我是根本不会相信的，但现在却不由得在意起来了。新闻中报道又有新的牺牲者出现了，果然，这个城市有什么不正常的事情正在发生吗？

在酒吧里闲逛时偶然结识了名叫“贾斯丁”的报社记者，他最近似乎正在调查“连续衰弱致死事件”。贾斯丁告诉我，他在调查时发现类似的事件每隔一百年就会出现一次，据说在诅咒中幸存下来的男人可以实现一个愿望。搞什么啊？这不是童话故事中才会有的俗套设定吗？

和贾斯丁聊天时收到了凯瑟琳发来的短信，信中说她明天中午想和我在“时空兔子”咖啡厅见上一面。这么吞吞吐吐的凯瑟琳很少见，从短信中可以感觉到她似乎有什么重要的事想要告诉我，如果告诉她这么晚了我还在酒吧喝酒，她一定会很担心吧，看来我还是早点回家休息吧。



四月三日

欺骗，背叛，这是人类与生俱来的本性。

8:12 卧室

再一次从噩梦中惊醒，我忍不住喊出了凯瑟琳的名字，耳畔却传来一声女性的疑问：“凯瑟琳？”

为什么？！又一次看到金发女孩躺在自己身旁，我的思绪开始变得混乱不堪起来，我一遍又一遍地质问着自己，为什么？我明明记得昨晚我是一个人回到家中的，为什么她会出现在房间里？！而且还听见我喊出女友的名字，简直糟糕透顶了……

然而，女孩的神情却由吃惊渐渐转为了欣喜，娇羞地喃语道：“太好了，你第一次叫我的名字呢！”

“名字？”一瞬间我理解了女孩话中的含义，“凯·瑟·琳？！”

“怎么了，文森特～？”少女的脸上浮现出幸福的笑容，弯成月牙状的双眼甚是好看。然而在我看来这却是上天为了愚弄花心的我搞出来的恶作剧，搞外遇的对象居然和女友同名，还有比这更可笑的情况吗？

“莫非，你生气了？”女孩见我沉默不语便慌忙解释说：“我是因为太想你所以昨晚才跑来找你的。文森特呢？你是怎么看我的？”

“那个……很、很可爱。”我当然知道女孩希望听到什么回答，只是我没办法轻易对一个刚认识2天的女性说出“我喜欢你”这四个字。

“只是可爱吗？”女孩有些不满地撅起了嘴。

“还、还很羡慕你，可以按照自己的愿望自由自在地生活。”

女孩银铃般的笑声在房间内回荡，她用双手托住我的脸颊，一脸认真地说：“文森特也可以按照自己的愿望对我做任何事哦，不过你要是敢出轨的话，我可是绝对不会原谅你的！”

12:38 时空兔子

“我有重要的事情要告诉你。”虽然平时凯瑟琳就是个不苟言笑的女性，但今日她的神情显得格外正式严肃，“这个月，我的生理期没有来。”顿了一顿，她继续说：“可能是怀孕了。”

脑子里似乎有一颗原子弹爆炸了，眼前顿时白茫茫的一片。

“你倒是说句话呀？！”凯瑟琳的一句低吼将我游离的思绪重新拉回到了躯体，我慌忙抄起面前的咖啡一饮而尽，希望咖啡因能帮助我稳定一下情绪。一般来说，这种时候，男人的话都应该好好承担起自己的责任来吧？但是一想到我的自由人生在此刻就要宣告终结了，我就忍不住想要找个借口逃避掉。更何况，我又结识了金发凯瑟琳……不对不对！这种时候我为什么会想起她呢？

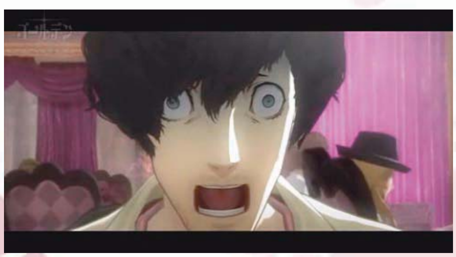
正当我胡思乱想之际，手机铃声突然响起了，打来电话的正是我现在最不希望见到的那个人——外遇对象金发凯瑟琳。

“喂喂，我现在就在你家附近呢，要不要出来见个面？”

我假装电话信号不好急忙挂断了电话，并对凯瑟琳解释说是公司打来的。凯瑟琳并没有起疑心，但我换了新手机的事被她发现后又不免说教了一番。

“你就是喜欢乱花钱，上一部手机不是明明还能用吗？以后要勤俭些知道吗？生小孩是很花钱的，不好好攒钱怎么行呢？还有，晚上也不要总去喝酒了，花销很大吧？对身体也不好。你的银行卡也要交给我管理……”

啊啊，女人一旦怀孕之后是不是都会变得如此独裁专治呢，在凯瑟琳喋喋不休的说教面前，我只有点头称是的份儿。雪上加霜的是，金发凯瑟琳似乎也选中了“时空兔子”来打发午餐时间，如果让她们俩相见的话备不住会爆发第三次世界大战呢！



“对不起，我肚子疼要去洗手间！”丢下这句话，我便独自匆忙逃离了现场……

20:27 迷途羔羊

凯瑟琳怀孕的消息在好友当中炸开了锅，大家一边恭喜我即将为人父一边开始帮我计划起了结婚后的枯燥生活：“终日起早贪黑赚钱养家的日子就要开始了啊”、“晚上禁止外出，酒和香烟都不能碰了”、“周末的休息时间全部搭在照顾小孩上面了啊”，按照他们所说，结婚对于男人来说不是一点好处都没有吗？不过艾丽卡倒是一脸羡慕的样子，还说什么“组建个快乐的家庭是件幸福的事”，我完全想象不出来一个理想的家庭应该是什么样子呢。再说，结婚的话要买戒指、举办婚礼，还要有蜜月旅行吧？存款几乎为零的我要如何面对接下来接踵而至的巨额花销呢……

酒吧的小电视上仍在滚动播放“连续衰弱致死事件”的后续报道，又有新的牺牲者出现了。强尼似乎很在意的样子，还特意向我打听噩梦的具体内容，但我也记不太清楚，只是隐约记得似乎在被什么恐怖的东西追赶着不断往高处爬去。艾丽卡安慰我说肯定是因为出轨产生的内疚感才会令我做这些奇怪的梦的，希望果真如此吧。



四月四日

人类的最高美德是忍耐。

10:21 卧室

第四天，依旧是从噩梦中醒来，我感到前所未有的疲劳，酸痛难忍的肌肉显然是做过什么剧烈运动的结果。如果只是身体上的疲劳倒也罢了，精神上的折磨才更为痛苦。外遇对象正坐在床边关切地注视着我，可我依然想不起来任何和她一起时的细节，我的脑子一定是出问题了吧……

“嗯？这是什么？”金发凯瑟琳从我的枕头上拾起了一根浅棕色的线状物，那是凯瑟琳在我家过夜时掉落的头发。本来这种时候应该趁机实话实话结束这段不正常关系，但话到嘴边却变成了“这是我的胸毛”这种不着边际的解释，我真是个没用的男人啊。

金发凯瑟琳对我的牵强附会显然也是将信将疑，幽幽地说：“除了我以外你要是还有别的女

告解室问答　问：有同性的人对恋人表示好感，你怎么办？　左：制止　右：相信恋人（二十到三十岁的男性和女性中，男性对两选项的支持率基本持平，女性则倾向于相信恋人）



人的话，我就在你面前自杀，或是把你杀掉！是要我死掉，还是被我杀掉，你喜欢哪一个？给你5秒钟时间考虑，不认真回答的话我就杀了你哦。1……2……3……4……”

一瞬间，我的确从她的眼中感受到了一股冰冷的寒意窜入我的血液当中，毫无疑问，这就是杀意。此时如果我回答“的确有其他女人”的话她恐怕会真的掏出刀子来把我大卸八块吧？！

“怎么可能会有其他女人呢？你想得太多了！”话一出口我就有些后悔了，这岂不是一错再错吗？但迫于形势也没有更好的回答了。

金发凯瑟琳露出了满意的神情，口气也变得娇羞起来：“你之前的事我是不会在意的，但如果以后敢出轨的话，我可是会生气的哟……”说完，便狠狠地咬了我肩膀一口。

突然，门铃声响起。起初我以为是推销报纸的工作人员，打算假装不在家蒙混过去。谁知门铃声停止后居然响起的是用钥匙开门的声音！除了我自己以外，拥有我家钥匙的只有一个人——凯瑟琳！

一把推开压在身上的外遇对象，我急忙奔向门口，此时凯瑟琳已经用钥匙打开了房门，幸好我在家时有把防盗链挂上的习惯，凯瑟琳只能将门拉开一条细缝，看不清屋内的具体情况。但她对我明明在家却不开门的行为有些生气，督促着我快点把门打开。我故作镇定地叫她稍等一下，并将门再度关上，脑海中反复预测着两个凯瑟琳相见后的情景。无论哪一种都是绝境，前面是刀山，后面是火海，这就是出轨的男子自作自受的下场吧？

“谁啊？”不明情况的金发凯瑟琳问道。

“是、是房东，貌似是我忘记交房费了，她擅自开门就进来了。”可恶，事到如今，我为何还要欺骗她呢？！

“这样啊，”金发凯瑟琳没有察觉到我的异常，拉开洗手间的房门，说了句“我要用一下”便走了进去。

这一定是神赐给我的转机吧？此刻，我真恨不得跪在地上向神明献上最诚挚的赞美。打开防盗链，凯瑟琳不容分说地冲了进来。

“你在磨蹭个什么劲儿啊！”

“请、请安静些！”如果被洗手间里的那位听到凯瑟琳的声音可就糟糕了，必须要阻止凯瑟琳继续大喊大叫下去。“公司的前辈还在里面睡觉呢！昨晚突然跑来非要住在我这，他的脾气很差，被吵醒的话一定会大发雷霆的！”

“这样啊……”凯瑟琳听罢自觉地压低了说话声音，“那就没办法了，谁叫他是前辈呢。我是担心你工作太辛苦才来探望你一下的，给，这是在新开的蛋糕店买的甜品，多吃一些补充点糖分吧。”将一个蛋糕盒交到我手中后，凯瑟琳转身向电梯口走去。突然，她像是回想起了什么，回头补充了一句：“还有，我果然是怀孕了呢，我就是想告诉你这个。再见。”

这才是她来的真正目的吧？女人，真是种可怕的生物……

四月五日

无论女性犯下怎样的过失，男性都有不可推卸的责任。

5:30 卧室

猛地睁开双眼，窗外刚刚蒙蒙亮，今天的噩梦出乎意料地短……

我长呼了一口气，电话突然响起。屏幕上显示的是一串不认识的电话号码，是打错电话了吗？出于礼貌，我仍然按下了接通键。

“你就是文森特吗？”电话的另一端是个陌生男子的声音，从他略显沙哑的嗓音可以推断出他的年纪大约是在40岁左右。

“是的，请问您是哪位？”

“你认识凯瑟琳吧？我叫斯蒂夫，是凯瑟琳的男友！可恶！你这家伙！！”

我吓得慌忙按下挂断键，一下子坐了起来。怎么办？她男友居然找上门来了？我就说怎么会有天上掉馅饼、美人主动投怀送抱这种美事，如此一来我岂不是……

斯蒂夫很执着地再度打来了电话，语气中透露出一股誓要把我教训一顿的怒气。

“我知道你住在什么地方，敢小看我的话，倒霉的可是你自己！”

“对、对不起！”

“你是看上了她的身体吗？还是真心的？”

“不、不是这么回事……”

“可恶，只是玩玩而已吗？！”

为了避免他继续猜测下去，我急忙说道：“我已经决定和她分手了！原本也是这么打算的！”

我的回答虽然没有令斯蒂夫完全满意，但至少稍微平息了一些他的怒火，“我也是为你好。你最好搞清楚什么该做什么不该做，否则的话我可是会杀了你的！”说完，他便挂断了电话。

仔细回想一下，自从认识了金发凯瑟琳之后，我的生活中就基本没遇到什么好事啊，睡着了要被噩梦困扰，醒来后又要周旋于两个凯瑟琳之间，还有怀孕结婚生小孩什么的，生活简直是变得一团糟啊！也罢，趁此机会就和金发凯瑟琳做个了断吧，搬出斯蒂夫这个名字，想必她也会干脆地和我分手吧？

突然，我感觉到有一股视线正在凝视着我，这种不安从脚底一直蔓延到全身，令我止不住地发抖。斯蒂夫刚才在电话里说，他知道我住在哪里，莫非……我蹑足蹑步走到门前，透过猫眼向门外张望。想当然地，门外是空无一人的走廊。就在我稍微感到安心的刹那，一只布满血丝、圆睁的眼睛突然出现在猫眼前，我发出一声凄厉的惨叫跪坐在了地板上。

“是、是谁？！”

回答我的，只有皮鞋踩踏着瓷砖地板渐渐远去的声音……

18:34 迷途羔羊

“我不认识叫做斯蒂夫的男人啊！从来没有听说过这个名字呢！”我将早上发生的事告诉金发凯瑟琳，没想到她却对斯蒂夫所说的事全部矢口否认，一脸苦恼的神情也看不出有半点说谎的痕迹。

“可是他明明说是‘在和凯瑟琳交往’啊！”

“是你认识的其他凯瑟琳吧？”

无心的一句话却令我为之一惊，说来我从来没有怀疑过女友凯瑟琳呢，毕竟我们交往了这么多年，她的禀性我是很清楚的……但是万一真的是她搞了外遇的话，那么肚子里的孩子或许也不是我的吧？我有听说过类似的新闻，有的女人会同时交往多名男人，怀孕的话就选择其中最傻最单纯的男人当作牺牲品，接下来傻男人就会把别人的孩子当成自己亲生的一样抚养长大……

“今晚，我去你家吧！”金发凯瑟琳的问话将我的思绪从胡思乱想中拉了回来，但现在的我哪有心情沉迷于温柔乡之中。

“啊，不行不行！今天我身体不舒服，有点拉肚子。”

“是吗……”她有些失望，“既然身体不好也没办法了，那我先走了，你也早点回去休息吧。”

明明自己已经出轨了，却在意凯瑟琳是否做出了不忠的行为，男人真是自私啊……

四月六日

火试炼铁， 诱惑试炼义人。

7:13 卧室

在噩梦中醒来以及发现金发凯瑟琳在自己身旁似乎已经成为日常生活中不可或缺的一环了，她说是我打电话把她叫来的，当然，我依旧没有任何的印象。昨天斯蒂夫打来的那通电话依旧困扰着我，为了弄清真相，我约了凯瑟琳中午在“时空兔子”咖啡厅见面。说来，凯瑟琳前天拿来的甜品我忘记放进冰箱里，结果招来了一大堆蚂蚁。真是辜负了她的一片好心呢……



告解室问答　问：你愿意和完美恋人式的机器人结婚吗？　左：完成度高的话当然　右：不太可能（二十到三十岁的男性和女性中，两个选项的支持者几乎持平）

13:30 时空兔子

无论我如何反复逼问，凯瑟琳都一口咬定不认识名叫斯蒂夫的成年男人，她唯一知道的一个叫做斯蒂夫的人就是朋友的儿子，刚刚出生两个月的小婴儿，这个年纪别说打电话了，就连一句完整的话都说不出来吧？

虽然证明了凯瑟琳并没有出轨，但我前言不搭后语的说话态度也令凯瑟琳心生疑虑，为此我只好辩解说公司有人谎称认识她，令我感到非常困扰。凯瑟琳虽然没有继续追问下去，但可以感觉到她并没有全盘相信我所说的话。在分开前，凯瑟琳说最近她总会收到一些莫名其妙的邮件，感到非常害怕，但我追问详情，她似乎又不愿多说……



19:16 迷途羔羊

“什么呀，原来是一场误会嘛。”强尼长出了一口气，托比和奥兰德也露出欣慰的神情。毕竟他们几个和凯瑟琳也算是关系不错的朋友，虽然平时总会开些过分的小玩笑，但还是真心希望我与凯瑟琳能够幸福走到一起的。

“嗯啊，我也打电话向斯蒂夫确认过了。他口中的凯瑟琳的特征和我认识的两个凯瑟琳都不一样，绝对是搞错了。”

“但是你们不在意那个传闻吗？”站在一旁的艾丽卡突然插话道，“听说至今为止全部衰弱致死的男人都是喜欢搞外遇的人呢！”

“反正文森特也不打算继续出轨了，所以没什么问题吧？”

“诅咒吗……如果传闻是真的的话，说不定我已经被诅咒了呢……”回想起困扰自己将近一周之久的噩梦，我苦笑着吐槽道。

奥兰德倒是显得相当不以为然，“人们在感觉到不安的时候就总会联想到诅咒之类的，一点都不科学啊！在睡觉的时候死掉也有很多种原因的吧！而且……”

“而且？”

“最近……”奥兰德说话突然开始变得吞吞吐吐起来，“我也在做奇怪的梦呢……”

“说来我也是呢。”强尼居然也这么说，“和你说得一样，我也不记得梦的内容，只是……”

“啊……相当恐怖呢。”

仔细看看这二人，果然脸色都相当难看，特别是黑眼圈非常明显，典型的睡眠不足。之前我一直为自己的事发愁痛苦，都没有留意到朋友也遭遇了如此变故。说来，斯蒂夫在电话里曾提到，自己被“那个家伙”袭击，“被袭击”是怎么回事？难道说我遗漏了什么重要的内容？！

“文森特你到底想和女友怎样啊？”奥兰德故意岔开了话题。

“嗯……会做噩梦肯定也是因为出轨所致，但是我也终于下定决心了。我已经明白谁才是对我来说最重要的人了，为了这个和我一起生活下去的人，我不能继续作出背叛她的事了。因为，我不想失去她。”

“那和你搞外遇的女孩怎么办呢？”奥兰德似乎打算为难我，摸着下巴一脸坏笑地问，“她可不知道自己是第三者吧？”

“我真是做了很过分的事呢。但我不想继续逃避或是蒙混下去，明天我会约她出来，把一切都讲明白的。之后，我会再向凯瑟琳道歉的……”

四月七日

我们的目的不是成功，而是在不断的失败中前进。

14:13 河童天堂

今天的午饭是和奥兰德一起在寿司店“河童天堂”解决的。平日里总是一副大大咧咧模样的奥兰德最近几天饱受睡眠不足的困扰，精神也差了不少。当然，我也没比他好到哪里去，虽然已经下定决心要和凯瑟琳在一起，噩梦却仍未结束。

“奥兰德……”我忍不住出声询问，“你说明明每晚都会梦到，但却怎么也想不起来梦的内容，这究竟是为什么呢……”

“说的也是呢，到底是为什么呢？”

这时，电视上播出的一则新闻吸引了我的注意：

『下面是关于“连续衰弱死亡事件”的后续报道。新增的死者是斯蒂夫 · 德尔霍姆，男，42 岁，职业牙医。今早被夫人发现在床上不幸身亡。同之前事件中的情况类似，德尔霍姆先生的尸体也呈现出异常的衰弱状态，更进一步的情报需要等警方进行尸检后才能公布……』

斯蒂夫？！记忆的碎片伴随着震惊突然苏醒，今早的那个噩梦中，我遇到过他，只是那时的斯蒂夫是羊的姿态……不仅仅是斯蒂夫，就连我自己在别人眼中也是一只羊！他说他因为背叛而被诅咒了，还冲我哭喊着他不想死，让我救救他，但是我……

“喂喂，你冷静点好不好！”奥兰德猛地推了我一把，“你该不会想说他是在梦中被杀死的吧？还有诅咒什么的，我可没有背叛任何人！”最后一句话与其说是说给我听的，还不如说是说给他自己听的。“与其为这种虚幻的梦境而烦恼，还不如想清楚如何和外遇对象分手吧？”



“啊……我已经和她约好时间了，等下就会去见她。把这件事解决之后，我就会向凯瑟琳求婚！”

“嗯，加油吧！”

19:34 迷途羔羊

分手的过程异常痛苦，无论我怎么解释，金发凯瑟琳总是不肯接受现实，甚至说出“只要你把我摆在第一位，和那个女人适当交往也没关系”、“跟我像平常一样就可以了”这种默许脚踩两只船的话，之前明明说过如果我有别的女人就要杀了我的，女孩子为了将恋情维持下去，什么样的牺牲都可以付出吗？趴在桌子上嘤嘤哭泣的金发凯瑟琳看起来非常楚楚可怜，我几次差点想伸出手去抱住她、安慰她，但最终还是克制住了自己。我因为自己的优柔寡断已经犯下了太多的错误，不能再让错误继续下去了。

突然，她站起身说道：“我要去死”，说完便径直走向洗手间。担心发生意外，我急忙跟了进去，谁知等待着我却是一场堪比暴风骤雨的拳打脚踢。金发凯瑟琳的拳头、膝盖和脚肆意地落在我身体的任何部位，而我只能一边道歉一边不断地哀号。如果这样就能让她熄灭心中的怒火、接受分手的事实、并保证不会做出任何傻事，我哪怕是被揍个半死也是值得的。

接下来，还要向凯瑟琳道歉，希望她可不要这么生气，毕竟对腹中的胎儿不好……

四月八日

恐怖与勇气之间的距离，只有那些勇于冲向敌人的人才会知道。

7:04 卧室

在平静中我迎来新的一天，困扰我整整一星期的噩梦并没有继续出现，这说明我已经得救了吗？心中悬了许久的那块巨石终于落了地，我四仰八叉地躺在床上，凝神望着眼前的天花板喃喃自语：“这种感觉，真是好久没有体会过了。既然已经全部结束了，我就再稍微小睡一会儿吧。”

刚合上双眼没一会儿，门铃便开始一声接着一声响个不停。一定又是推销商品的传销人员吧？真是烦人，我打算无视掉门铃声任其自行离去，没想到门铃声停止后取而代之的是用钥匙开门的声音，以及凯瑟琳的呼喊：“文森特，你在家吧？”

“抱歉抱歉，我刚才睡着了。”我一个鲤鱼打挺爬下了床，去为凯瑟琳开门。一边走一边在脑内计划着一会儿要如何向她求婚，以及求婚后凯瑟琳会做出怎样的反应。恐怕会高兴得哭出来吧，想到这里我情不自禁地笑了起来。

“抱歉啊，突然来找你，因为我打你的手机一直没人接……”

“没关系，正好我也有件事想要跟你说。”我关上门卸下了防盗链，而当我再度打开门时，身

告解室问答 问：如果在人前全裸，你会捂哪里 左：脸 右：下体（二十到三十岁的男性和女性中，大部分都会捂下体，但是男性这么做的比例会高一些）



后却传来了金发凯瑟琳充满朝气的问候：“欢迎！”

“你是谁？”凯瑟琳会吃惊是理所当然的，但是我也同样被吓傻了。刚刚明明房间里只有我一个人的，为何她会突然出现，而且我昨晚不是已经和她正式结束了吗？这到底是什么情况？

“你不是有话想跟她说才会叫她来的吗？那就赶快进来吧。”金发凯瑟琳俨然就是一副女主人的模样，彬彬有礼地将凯瑟琳引入房间中，又去炉灶旁煮起了咖啡。

“你是想通过这种方式来告诉我你有了别的女人吗？”意外的，凯瑟琳表现得非常冷静，或者该说是冷静过度了，就像是暴雨来临前的那段恐怖的平静时间。

“不、不是的，这个……”我低下头眼睛飞快地转动着，寻思着解决这一尴尬局面的方法。

“要做解释的话，也请你先把头抬起来好吗？”

我战战兢兢地抬起头，与凯瑟琳四目相对。一如既往冷静的神情，但双眸中蕴含着怒火却是不争的事实。

“明明知道我已经怀孕了，你居然还做出这种事……难怪我最近一直觉得你有点奇怪，原来是这么回事。”

“不是的，你误会了！虽然的确发生了很多事情，但请你听我解释！”

但金发凯瑟琳却打断了我的话，她将三杯咖啡放在茶几上，并故意强调说“文森特的这一杯我已经放了两颗方糖了。”之后，便跪坐在我的身旁。

“我说，你……”凯瑟琳刚准备将矛头指向我身旁的女孩，金发凯瑟琳便抢先开了口。

“文森特，机会难得，不如就跟她说清楚了吧。这个女人，对你来说不是负担吗？”

“喂！我从来没有这么说……”

“事到如今文森特你就不要继续装傻了，明明我们已经发生了那么多次关系。”

凯瑟琳听到这里，忍不住将脸扭向一旁，丢出了“下流”两个字。

“想要的东西当然要想方设法弄到手，这不是很正常的事吗？而且你大概不知道吧，他在夜晚可是会变成野兽哦～对你应该不会产生情欲了吧？”

我可以感觉到凯瑟琳的理智正在逐渐崩溃，但她仍在顽强地维持着自己的尊严，那双交叉在胸前的手臂仿佛就是她的最后防线，此刻却已经颤抖不止了……然而，拷问仍没有结束。

“告诉你吧，文森特现在需要的人是我，而不是你。明白的话，就快点从这里滚出去！”

“为什么是我要走？明明该走的是你才对！”

“你摆出这种表情的话，小心眼角的鱼尾纹会增加哦～大 · 娘～”

凯瑟琳的脸因为极度愤怒而变得扭曲畸形，此刻我也终于察觉到，坐在我身边的这个女孩根本就不是什么梦中情人，而是个不折不扣的披着天使外衣的恶魔。

本应该驳斥掉金发凯瑟琳所说的一切，但张开嘴吐出的却是“原谅我”三个字，而凯瑟琳将其理解成为我承认了出轨的事实，嘶声裂肺地喊出：“我绝对不会原谅你的！”这句话。

“你原不原谅他根本无所谓的，我只是想跟喜欢的人在一起而已。再说，你真的有怀孕吗？其实根本就是在说谎吧？好啦，别在这里继续当电灯泡了，识趣点的话，就快点走吧，碍眼的大娘！”

突然，一切情感都从凯瑟琳的脸上消失了。她面无表情地站起身，背着手倒退靠到洗手池前，眼睛紧盯着面前的这对“奸夫淫妇”。我不明白她想做什么，身旁的少女却发出自鸣得意的笑声。

“莫非，你是在找这个吗？”

在金发凯瑟琳的右手，紧握着一把菜刀。在她的舞动下，刀刃不断绽放着凛冽的寒光，刺得人胆战心惊。

金发凯瑟琳憎恨地凝视着眼前的情敌，“就是因为你，文森特才会变得这么混乱！你不在了的话，文森特就可以轻松下来了！”说罢，她便挥刀向凯瑟琳直刺过去！

凯瑟琳完全被吓傻了，呆站在水池边一动不动，我急忙飞身扑到两人之间，刀刃擦着我的腰蹭了过去，顿时我的 T 恤便被鲜血染红了一片。即便如此，金发凯瑟琳仍然没有停下来的打算，她继续疯狂地攻击着凯瑟琳，而在这间狭小的卧室中，并没有足够的空间让凯瑟琳躲藏。很快的，凯瑟琳便被压倒在地，紧接着传来了一声刃器刺入皮肤中的刺耳声响，最终，一切都恢复了平静。

我强忍着剧痛来到倒地的两人面前，眼前的一幕让我惊呆了。金发凯瑟琳的胸口插着刚才那把菜刀，刀刃的 1/2 已经深深没入体内，腥红色的液体不断地从伤口中涌出，染红她洁白的洋装。从她失神的双眸可以看出，此时此刻的她已经化为了一具没有呼吸的尸体。恐怕是在刚才的搏斗中，无意中将自己刺死的吧？而躺在她旁边的凯瑟琳，虽然身上沾染上了一些鲜血，但却还好好地活着。只是当她支起身看到身边的尸体时，忍不住发出了理性崩溃的惨叫。

“笨蛋，冷静点！”再让她这么叫下去，一定会把邻居引来的，不得已，我抽了凯瑟琳一记耳光。这招还真的管用，凯瑟琳虽然还没有完全清醒，但至少是沉默了下来。我帮她把眼镜重新戴好，并对她说：“你先回家去，剩下的我会想办法处理！”可是当我拉开家门时，眼前的一幕却将我们两人再度推入绝望的边缘。



那并不是我所熟悉的街景，而是由无数立方体相互叠加组合而成的高山。然而，我对眼前的景色同样再熟悉不过了，是的，这就是我每晚噩梦都会攀爬的地方！我全部都想起来了，需要不断搬动砖块才能前进的道路、穷追不舍的恐怖怪物、中途休息时结识的羊人、以及忏悔室中那些评判人生价值的提问，噩梦尚未结束！

“你……们……别……想……逃……走……”

脚下传来金发凯瑟琳充满怨念的呻吟声，即便不往下看，我也知道即将出现的是什么，那绝对不是常人的理智所能承受得了的事物。

我一把抓住凯瑟琳冰冷的左手，坚定地对她说：“走，跟我走，我带你逃出这里！”

红色的落雷不断劈在我们周围，坚固的石块如同悲鸣一般嘎吱作响，平滑的表面也出现了裂缝。被这样直接命中的话，人类的普通肉体就会在一瞬间化为一滩肉泥。应对这座石山，我虽然已经是轻车熟路，但凯瑟琳却是第一次来到这里，我必须要一步步引导她向上攀爬，同时躲避疯狂的落雷攻击，这个过程远比自己攀爬还要辛苦得多。原来这就是责任的重量啊！

终于，我听到了教堂钟声在前方回荡，这也就意味着终点就在不远处。我兴奋地回头对凯瑟琳说：“已经不要紧了，我们马上就可以回去了！”

可是凯瑟琳却露出迷惑与痛苦并存的神情，她停下了自己的脚步，将头靠在了台阶上：“回去？发生了这种事，回去又有什么意义？”

“你在胡说什么？！为了你的孩子也要坚持下去啊！冷静点，我会想办法的，一切都会没事的！”我能够感觉到那只长着金发凯瑟琳外貌的怪物正在一步步逼近，已经不能再浪费时间了！

凯瑟琳抬起头，我清楚地看到她的眼角闪动着泪光：“你有认真考虑过我们的事啊……但是我已经无法继续相信你了……”

“我知道我犯下了无可原谅的过错，我也不奢望你能谅解。但是我终于明白了，你对我而言是何等地重要！我不能失去你，凯瑟琳！所以一起回去吧！”

话音刚落，凯瑟琳脚下的砖块便开始崩塌，她的身体开始向黑暗中坠去。我拼尽全力飞身将她抱在怀中，两人重重地摔落在石阶边缘。

“请相信我吧！我不能失去你！”

7:04 卧室

刚刚的噩梦太过真实，让我在醒来的一瞬间仍不确定是否已经回到了现实之中。凯瑟琳站在床边一脸关切地注视着我，我却一边呼唤金发凯瑟琳的名字，一边满屋子地寻找她的身影。

没有，桌上没有三个人的咖啡杯、地上也没有殷红的鲜血、家具没有被打斗弄乱的迹象，我的腰上也没有伤口，什么都没有。房间里只有一脸凝重的凯瑟琳和混乱不堪的我两个人。

“你没有看见那个女孩吗？”

“……你这是在承认自己出轨吗？”

“那个、我确实承认。但是已经没关系了！我已经说了，你对我是最重要的！”

“你在胡说些什么？从刚才开始就在说些莫名其妙的话！我真是对你失望透了！”

“等等！你不记得了吗？”难道说凯瑟琳完

告解室问答 问：想和恋人分手的话会怎么处理？ 左：直接说明白 右：等待关系自然结束（二十到三十岁的男性和女性中，大部分都选择直接明说，但是这么做的男性会多一些）

全没有刚才的记忆？！

“你还没睡醒吗？因为打你手机你不接，我才来找你的。结果一进门就看到你在床上痛苦挣扎，所以我才叫醒你的。”

也就是说……刚刚的那段经历只是我独自做的一个梦？

我狂喜地一把搂住了凯瑟琳：“你没事真是太好了！经历了这么多事我终于明白了，我会好好珍惜你的。啊，不对，应该是‘你们’才对，怎么能忘记我们的孩子呢！”

但是凯瑟琳却对此反应冷淡，她慢慢地推开我，低声说：“其实，我没有怀孕。似乎是搞错了。所以，我们就干脆地分手吧？”

“分手？等等！为什么？”我茫然不知所措。

“你的外遇对象……和我同名呢。”

“但是我和那个女孩已经结束了！而且我也准备好好向你道歉的，请原谅我吧！”

“不是这个问题！”凯瑟琳打断了我的辩解，“你以为我没有察觉到吗？和你在一起毕竟这么久了，那种事我早就发现了！我收到的奇怪短信和无声电话也都是她打来的吧？ 现在知道我没有怀孕，你应该放心了吧？其实我早就知道了，只是我担心告诉你的话你就会离开我……”她顿了顿，声音有点哽咽，“误以为怀孕的时候我曾经感到很恐惧，但我又想到，你可能会高兴，但是没想到你居然……就这样吧，我以后不会再来找你了，也请你不要联系我了。”

语毕，凯瑟琳便无视仍处于震惊失语中的我，转身向门口走去。突然，她想起了什么，转身走回我的面前：“对了，我给你买了营养剂，就放在桌子上。你的脸色真的很差，一会儿把它喝了吧。还有，多注意休息，烟和酒都控制一些吧。再见了。”

混沌的意识中传来门锁碰撞的声响，刺耳得仿佛是在嘲笑着我的愚蠢。心脏如同是被一只手紧紧攥住一般，痛得我难以继续呼吸。我抓着胸口的衣服跪在了地上，喉咙中断断续续传出难以辨识的声音，大概是我在哭泣吧……



17:12 公司洗手间

“不要那么消极啊，再这样下去你可是会死掉的啊！”

奥兰德的安慰并没有发挥多大的成效，我仍然有种置身于梦境中的不真实感。

“不接电话，果然是真的要分手吗……”

“既然如此，你当初就不该和出轨对象分手的。现在岂不是一‘失’二鸟？”

如果不是我早就了解奥兰德的品性，此时我真有可能会冲到隔壁间去把他揍一顿。不过，也多亏了他的这句话，让我的理性重新回到了躯体



内。

“那个女孩很奇怪……我明明已经和她分手了，可是今天早上她却出现在我的房间里，紧接着就发生了难以想象的事……虽然好像是个梦，但为何我会觉得如此真实呢？”

“喂喂，不是梦才糟糕吧？凯瑟琳可是把她杀了啊！说来，那个女孩就再也没给你打过电话吗？”

“不知道，大概没有吧……”

“什么叫‘大概没有’啊？你都没有确认过吗？真是个冷酷的男人啊……”

被奥兰德这么一说，我也只得掏出了手机。然而令我震惊的是，金发凯瑟琳发来的邮件、照片、她的手机号码、来电记录全部都消失不见了！就仿佛这个人从来没有存在过一样！这是怎么回事？

“难道不是凯瑟琳一怒之下删掉的？”奥兰德的推测或许可以应用在大多数女人身上，但我深知凯瑟琳是不会做出这种事的。

“那就是你的外遇对象自己删的吧？”

“也不可能。昨晚我和她分手后就再也没有见过面了！”

“昨晚？在哪儿啊？”

“酒吧啊！你们不是就在一旁吗？”

“你在胡说什么啊，昨晚我们只看到你一个人愁眉苦脸地独自坐在角落里，无论我们怎么和你说话，你都不搭理我们，似乎很烦恼的样子，我们也就听之任之啦。”

“不可能吧……”这个震惊丝毫不亚于凯瑟琳跟我分手，难道我的脑子早就出问题了？

“那个外遇对象，该不会是你的‘幻想’吧？”

“吵死了！我变成这样可全是那个女孩害的啊！现在突然告诉我她根本不存在，我怎么能相信！就算你没有看见她，托比和艾丽卡也一定见过！今晚陪我去酒吧，我要证明我说的是对的！”

19:48 迷途羔羊

结果大家都一致表示从来没有见到过金发凯瑟琳这个女孩。不仅仅是强尼和托比，就连酒吧服务生艾丽卡都表示没有印象。明明那种夸张的发型和性感的穿着这么抢眼，不可能没有人注意到的……结论果然还是我的脑子出了问题吗？如果只是幻觉的话，那我现在被搞得一团糟的人生岂不是太可笑了……

我不由自主地开始回想起与金发凯瑟琳相遇的经过。8天前的晚上，我独自在酒吧中喝酒，然后那个女孩就走到我面前提出来要和我一起坐……等等？！我记得她走进酒吧的时候曾经和酒吧老板有过一段对话：

“没想到意外的新潮呢！不过依旧是个无趣的店。”

“不好意思，大小姐。”

我发疯了一样冲到酒吧老板的面前，一把揪住他的领口，把他的上半身拽到自己眼前。酒吧老板吓了一跳，显得相当不知所措。

“你！见过她吧？！”我一字一顿地质问道。

“啊啦啦，您在说谁呀？”

“别给我装傻充愣！就是凯瑟琳啊！你绝对见到过她！”

艾丽卡被我的突然举动吓到了，她慌忙冲过来，想要把我和店长拉开，我却一摆手阻止了她。

“我的人生啊！因为那个女孩已经一团糟啦！再这么下去，我就要疯掉了！拜托你了，快承认你见过她！”

或许在旁人看来，我如此歇斯底里的模样的确是疯了吧，但我很清楚我自己在干什么。

酒吧的空气一下子凝固住了，点唱机传出的旋律如烟雾般消散在空中。我隐约感觉到，在酒吧老板的身上，正在有一股黑暗气质缓慢浮现。

“既然您都这么说了，那我也没办法，只好承认了。是的，我见过凯瑟琳。那个金色卷发、穿着内衣般性感礼服的凯瑟琳。”

我紧抓住领口的手渐渐松开了。老板的话没有让我安心，反而是感到一股刺骨的寒意顺着脊椎一直钻入脑髓。

“真令我吃惊呢，你不但延长了自己的生命，居然连我也看透了，真是不简单。”明明是称赞我的话，却感觉不到有半点赞美之意。“不过别人是看不见那个女孩的，因为她根本就不是存在在这个世界上的生物啊。”

“什么？！”

“你难道就从来没有察觉到她很奇怪吗？平常人会打扮成那么夸张的模样吗？总之我已经不会再让你做噩梦了，你也快点忘记她吧。”

“这么说，凯瑟琳果然真的存在吧？！”我再一次确认。

“莫非，你来逼问我只是……”

“没错，我只是想证明她确实存在！”

“是嘛……那像往常一样，来杯朗姆酒如何？”

店长顾左右而言他的态度把我彻底惹毛了，我再一次把他拽到自己面前。

“你到底在隐瞒些什么？还有，你整天都戴着墨镜是怎么回事？你以为很配你吗？”

我一把拽下了店长的墨镜，艾丽卡突然发出一声尖叫，而我也被眼前的景象惊得哑口无言。在店长的脸上，那对原本该是眼睛的地方，是一对火红的魔眼充满整个眼眶。我只能把他和一个词联系到一起，那就是——恶魔。

“不要看啊。”虽然被戳穿了真面目，但店长倒还是一如既往地冷静，只是象征性地用手挡住



告解室问答 问：如果用生命换取恋人关系恢复，你有这个觉悟吗？ 左：当然有 右：生命作赌注的话就算了（二十到三十岁的男性和女性中，大部分都认为不会付出生命代价，但是这么认为的女性概率明显高于男性）

了眼睛。“请允许我先做一下自我介绍，我叫托马斯 · 莫顿。我的任务是安排你们这些明明有了交往对象却迟迟不肯结婚的男人去爬那座山。”

“你的意思是，我之前做的噩梦全部都是你搞的鬼？”

“因为你们这么拖拖拉拉的，会阻碍人口增长的。所以要把那些有着强烈结婚欲望的女性重新分配给有同样欲望的男性，以维持人口的稳定增长。你的母亲也是在我的撮合下才生下你的哦！”

我倒吸了一口冷气：“也就是说，不结婚就去死？”

“嗯，说得粗俗点的话就是这么回事呢。”

“那凯瑟琳呢？”

“那个女孩子是梦魔，她会以男性心目中理想女人的姿态出现，制造外遇的假象，从而让恋人分手。”

“什么呀……”我一下子泄了气，“如此说来，我岂不是根本没有出轨吗？”

“不过你也不能否认精神上的确背叛了你的爱人吧？这样对你来说不是也挺好的吗？你讨厌被束缚的感觉，虽然失恋令你痛苦，但也因此重新获得了自由。而且你拥有这么强大的生存本能，一定可以很快再找到别的幸福的。”

“开什么玩笑？！”我猛地拍了一下桌子，“自由什么的，没有心爱的人又有什么意义！我明明已经做好了和她结婚的觉悟，却因为你而失去了一切！把凯瑟琳还给我！把我的妻子还给我！！”

店长，或者该称呼他为托马斯 · 莫顿，轻蔑地笑了：“既然如此，就让我见识一下你的决心吧，在噩梦的世界里。不过，我想你应该是无法活着走出梦境的。这样也没关系吗？”

“罗嗦！”我决定接受他的挑衅，“让我们把这一切都结束掉吧！不仅仅是为了我，也是为了其他人！”一瞬间，我的脑海中闪过强尼和奥兰德憔悴的神情，还有凯瑟琳转身离去的身影，“如果我活下来了！你就要实现我的愿望！”

托马斯 · 莫顿轻轻地哼了一声，没再继续说话。

四月九日

神永远不会舍弃勇者。

0:59 噩梦

这是我第 9 次踏入这个世界了吧，以前每次来都是胆战心惊的，眼瞅着身边的同伴一个个减少，自己只能无助地发抖。但这一次不同，这次是我主动来到这里的。我并不是个勇敢的男人，假如有更好的选择，我也绝对不想再踏上这片空间。只是，我明白，要想取回失去的幸福，只靠口头上讲一些冠冕堂皇的话是绝对不够的，要有堵上生命的觉悟。所以，我挺直了腰杆，准备迎接即将到来的考验。

托马斯 · 莫顿这家伙果然有两下子，机关的复杂程度比起前几夜都增加了不少，有好几次我都以为自己要完蛋了，幸好之前从别的羊人那



里学来的技巧及时帮助我度过了难关。在中途休息的忏悔室内，恶魔阿斯塔罗斯告诉我了一些关于托马斯 · 莫顿的传闻。原来他也曾经是在这个噩梦试炼下幸存下来的一员。成为传说的他放弃了人类的身分，选择成为了恶魔的同伴。于是恶魔们称他为“杜姆兹”，也就是美索不达米亚神话中的牧羊神。只不过他的工作可不是像普通的牧羊人那样指引羊羔们前进，而是将他们从悬崖边推下去，那些染满鲜血的机关全部都是他的杰作。

托马斯 · 莫顿为什么如此憎恨来到这里的男人？既然他自己也曾经来过，那么就足以说明在他还是人类的时候也是个沾染上欲望和诱惑而堕落的人吧？或许，他真正憎恨的人其实是他自己，因此每当看到那些犯下和自己相同错误的人时，便无法抑制住内心中的恨意想要摧毁他们。

“莫顿，我如约前来了！赶快现身吧！”我冲这空寂的空间高声喊道。

“真令人惊叹，多么顽强的生命力啊！”黑暗中，莫顿的身躯渐渐浮现出来，依旧是一副酒吧老板的装扮，但身形已经完全巨大化，我在他眼中不过是一只可以轻易捏死的蚂蚁。

“就依靠约定，我来做你的对手吧！”话音刚落，一颗子弹便擦着我的耳朵飞过，击碎了我身旁的砖块。莫顿得意地甩了甩手中的武器——一把左轮手枪，“小杂碎，你会死得很惨的！”

这是一场实力相差悬殊的较量，莫顿的每一次攻击都企图将我置于死地，而我能应对的唯一方法就是不断地向上爬，感觉就像是被猫戏弄的老鼠一般。但我相信自己一定会活到最后，因为我不想让凯瑟琳再度为我难过。

“不，这怎么可能！”当我终于爬上最后一层台阶时，莫顿发出了愤怒的嘶吼，“我绝对不会原谅你的！怎么能让你活着回去妨碍物种繁荣？！”

“还在说这些胡话啊！”我冲着莫顿挥了挥拳头，“老老实实承认你自己输了吧！人类啊，可不是像你想象中那么简单的生物！是选择结婚生子还是选择独善其身都是个人的自由，你是无法操控我们的！总之，胜利的人是我！别忘了履行你的承诺啊！”说完，我便无视莫顿的惨叫声，推开了面前的大门……

12:31 迷途羔羊

“我说，这是怎么回事？奥兰德打电话约我出来和大家聚一聚，可是为什么只有你一个人？”

中午的“迷途羔羊”酒吧，除了我和凯瑟琳以外没有其他的客人。我特意选定这个时间，就是希望两个人可以在没有其他干扰的前提下认真地谈一谈。

“对不起，是我叫奥兰德这么做的，因为我有件事必须要告诉你。可是我打电话给你你又不肯接……”

凯瑟琳露出一副无奈的神情，将头扭向一旁：“那么你想说什么呢？已经结束的事情，我不想再谈了。你明白吧？”

“我明白。但是，请你务必听我说！”

凯瑟琳被我认真的口吻打动了，她端正了一下自己的坐姿，直视我的双眼。

深深地吸了一口气，我张开了口：“全部都是幻觉。我并没有搞外遇！”

“哈？事到如今你还想找借口？”

“不是的，是我的脑子出了点问题，误以为自己出轨了！但实际上并没有！那个女孩只是我的幻觉而已！朋友们都证明了这一点！所以，我不希望因为误会而分手！”

我的一番解释让凯瑟琳变得有些不知所措：“骗人的吧？我们明明是因为这种事才分手的！”

“没有骗你！”关键时刻，强尼和奥兰德出现了，“你觉得要是这家伙真的出轨的话，我们还会替他来说服你吗？”

被揍得鼻青脸肿的店长也来到了桌旁：“关于那个‘幻觉’，稍后我会为您解释的。”

凯瑟琳突然哭了起来，虽然分手时故作镇定，但她的心中也一定很痛苦吧？当得知一切都是误会时，眼泪便已经不再受控制了。

“虽然是幻觉，但我毕竟产生过出轨的念头，所以我也不奢望你能原谅我。之前我一直觉得是别人在左右我的命运，因此总想着去逃避。但在失去你之后，我才真正明白，没有你，我的人生也没有意义。我已经不想再后悔了！我会珍惜你一辈子的！所以，凯瑟琳，”我握住了面前心爱女子的双手，“请和我结婚吧！”

数月后

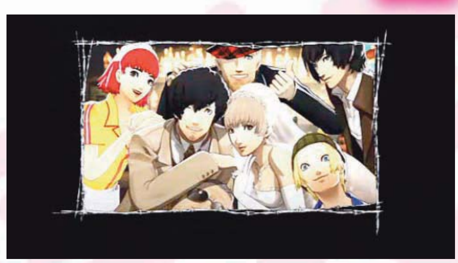
好的婚姻是永远的婚约时代。

今天，我和凯瑟琳的婚礼将在“迷途羔羊”酒吧内举行。那件事已经结束几个月了，最近这段时间我一直忙着打工赚钱，终于攒够了一小笔钱为凯瑟琳买了一枚结婚戒指。如果平日里我没有这么大手大脚地花钱的话，一定可以给她买一枚更好更漂亮的钻戒吧？但凯瑟琳却说没有关系，只要两个人在一起幸福就足够了。身穿洁白婚纱的凯瑟琳美得宛如一朵绽放的百合，到场的宾客无不是用羡慕的目光注视着我们，能娶到她也是我人生中最大的幸运，我会好好珍惜这份来之不易的幸福的。

“文森特，我爱你。”

“我也是，凯瑟琳。”

【完】



告解室问答 | 问：你想要的是安稳的日子吗？ 左：当然 右：不是（二十到三十岁的男性和女性中，大部分人都想过安稳的日子）



戦国無双3 Z
SENGOKU MUSOU

文 绿燕 编 纱迦 美编 NINA

战国无双3 Z	Koei Tecmo	动作
PS3 战国无双3 Z		日版
2011年2月10日	1～2人	7140日元
无对应周边		

虽然《战国无双 3 Z》并不能算是用心之作，但对于广大因为没有 Wii 而放弃 3 代的玩家来说，这依然是一道迟来的福音。不过本作的白金之旅相当漫长，比之前的《无双大蛇 Z》还要夸张，大概需要 130 个小时，对于已经在 Wii 版里基本完美的玩家来说简直就是摧残。本文的研究内容虽然针对 PS3 版，但对于 Wii 版来说也基本适用，当然□△之类的基本操作还请 Wii 玩家脑内变换一下，毕竟这个系列一贯都是以这种说法来进行讨论的。

壹 新角色招式简单介绍

佳拉夏（ガラシャ） 特殊技型

佳拉夏其实不能算是新角色，在 2 代《猛将传》里就已经登场了。当时的她给人感觉是骑马战斗很强，下马后普通攻击招式都是花拳绣腿，只能依靠特殊技来作战。本作中的佳拉夏，各种普攻和蓄力攻击都被加强过了，骑马作战则依然强力，而特殊技有一些变化。

8 方（编注：方即□，指通常攻击，下同）：主要是直拳和脚踢，后面脚踹的那几下都自带判定线 2 倍，并且判定有加宽。

C1：C1-1（编注：C1 指△，C2 指□△，C1-2 指△△，以此类推）的原地气震没有 2 代的自动蓄无双功能了，不过依然可以打出防御崩坏，而且出招不慢，在本作中是不错的破防招。C1-2 那一拳现在变成个震地，范围不大，就和 JC（编注：JC 指空中△）差不多，但至少比直接用手范围要大了。

C2：基本和 2 代一样，第一拳防御崩坏，接着是个横状刀光攻击。

C3：动作和 2 代一样，但性能加强了。C3-1 那一拳追加了一个短距离光球，C3-2 那一拳追加了三个短距离水球。这些变化使得这招的性能比前作大幅提升了。

C4：和 C3 一样有很大加强。C4-1 追加了短距离横状刀光，C4-2 追加了中距离气波。使这招的攻击广度和射程都比前作有很大提高。

C5：基本没变，还是防御不能的光圈，虽然有范围，但威力比较小。

骑马攻击：和前作一样，8 方都是火球，C2 为小型砸地，C3 为致防御崩坏的爆炸，C4 为防御不能的长距离刀光。玩家仍然可以贯彻马上 C4 清兵，C3 或 8 方打将的方针。

特殊技 1：攻击魔法比 2 代削弱很多，首先是一段的 3 个火球距离短了，二段的冰锥雨也威力减弱了，三段的激光的威力同样低于前作很多。不过特殊技 1 还有一个作用，就是给自身追加一个状态，类似 2 代《猛将传》里柴田胜家的爆杀，使全招式出招时追加一个没有画面的效果。该效果自带烈空属性。因此当招式发动武器属性时，不会影响该效果发动烈空，看上去很像是属性赋予且双属性共存，实际不是。看一下打中单个人的连击数就知道是多了 1 HIT 了。此外这个自带烈空的效果还是防御不能的，对付死防的敌将十分给力，而且这个效果是蓄力攻击性质，不怕对手的无硬直状态（例如放无双前的发红，伊达政宗、本多忠胜等人的 C1）。

特殊技 2：给自己加防护罩，可以在一定时间内抵挡掉对手的攻击，一段和二段只是持续时间的区别，二段时那一闪的白光已经不能像前作那样给自己加血了。

无双奥义：仍然是威力系数高且防御不能的激光，但射程要比 2 代短，并且打浮空的敌人比较容易打丢。值得注意的是，激光打眩晕的敌人，只要敌人已经头上冒星星了，打上去是普通硬直而不会浮空。无双奥义皆传的结束式则明显是基本照搬的《北斗无双》里拉奥的 3 级秘奥义“拳王天坠击”了，都是学的龙珠里的元气弹，多段判定，判定范围靠前，不算太大。

虽然佳拉夏常规用法还是以马战和无双为主，但由于改进了步战招式以及有了特殊技 1 所赋予的状态，使她步战能力大增，因此可以配备两把武器，一把步战用、一把马战无双为主。并且由于她的蓄力招式和无双基本都是效果类招式或打击与效果并存，因此“波击”技能对她几乎是量身定做的。另外，由于佳拉夏本身攻防数值很低，在修罗难度打很多斗气将都会出现无硬直的问题，购买成长界限突破后此问题得到有效改善。



福岛正则 蓄力攻击型

虽然剧情中是像夏侯渊那样的搞笑型角色，用的也是狼牙棒（只不过是两头的），但招式性能是很强的。

8 方：均为比较有广度的打击，最后以砸地结尾，在所有人的普通攻击的综合性能中能算上等的了。

C1：C1-1 是前踢腿致防御崩坏，C1-2 是防御不能的抓投，抓住人后扔到地上，C1-3 则是砸地追打。值得一提的是 C1-2 抓住后扔到地上，这个也算浮空，所以对手被你扔到地上时可以就地受身逃走，使得 C1-3 打不到，反而留下破绽。所以这招也没有想像中那么好用，一般只用 C1-1 来达到防御崩坏的目的就是了。

C2：C2-1 是挑空，C2-2 是对空横挥攻击，C2-3 是砸地。属于比较常规的招式，当对付单个敌将且周围没多少小兵时用用不错。

©TECMO KOEI GAMES CO., LTD. All rights reserved.

C3：C3-1 是前打致晕，C3-2 是打击与效果并存的砸地，C3-3 是连续几下跺脚，跺脚的前几下在腿部和身体都有打击判定，最后一下是砸地。值得注意的是，C3-2 那个打击效果并存会碍事，打击判定先命中后，那砸地就会把人砸飞了，然后 C3-3 就形同虚设了。所以出到 C3-2 时最好打偏一些，以免出现这类情况。

C4：只按一次则直接出的结束式，是个大旋转攻击，虽然范围大但收招时间很长。连续按键则先进行蓄力，蓄力时的白光有攻击判定，之后蓄满时发出个光圈，再出结束式那个大旋转。总体属于性能一般的招式，主要就是结束式的收招破绽太大了，除非击中人后立即影技取消，否则不安全。



C5：防御不能的连续旋转，最后以砸地结尾。要注意前面的旋转看似只转了两圈，实际有三次判定，但要全中需要掌控方向。不管清兵打将都可以使用的招式，最后的砸地出来前敌将就算受身跑了，也没多大破绽。

骑马攻击：C2 是常规挑空，C3 是小范围砸地致晕，C4 很强，是向前连续发射两个大气波。这 C4 主要强在命中空中敌人时，是个很近但又不低的浮空，且不能空中直接受身，足够你向前移动一些继续用马上的方追击，三方后一边出 C4 一边向后拉，可以继续中 C4 两段，从而可以形成真无限连。标准武器和速型武器都成立，力型武器则不成立。另外有些斗气将是自带“现世御身”（任何浮空均可空中受身）的，如阿市，那就不成立了。此外若侧面和后方有较多小兵那也别想成立了。

无双奥义：连续的砸地，基本是和孟获差不多。无双奥义皆传结束式是身体前方大爆裂，同时自身向后移动，性能比较常规。

由于福岛正则的招式有大量的砸地，因此可以带“波击”技能。此外“地风”也能使他的普通攻击更加安全。其他技能则以加伤害输出以及属性为主。

绫御前　通常攻击型

绫御前属于魔法师类型，是拥有大量效果类招式的人物。

12 方：前面的打击招式范围很狭窄，基本上高难度下侧面有小兵就会毫无悬念地被断招。最后几下都是扔出多个冰球，性能较好。

C1：直线光球，致防御崩坏。

C2：前方小范围气震，致原地浮空。

C3：两下耳光，致晕，范围很小。

C4：中范围雷圈，效果自带闪光属性，手上有打击判定会带上武器属性，造成双属性的假象。初期的主力招式。

C5：前方中范围水波，致原地浮空，也就比 C2 范围大一点而已。

C6：绕自身旋转的光球，致晕，性能一般，范围尚可。

C7：正前方中距离光球，防御不能，威力尚可。

C8：大范围冰锥雨，自带冻牙，与佳拉莎的特殊技 1 的第二段相似。

C9：绫御前的后期主力技，360 度光球阵 3 连射，范围广、威力大，还自带修罗属性。

骑马攻击：C2 小砸地，C3 小光圈，C4 水波，都是范围不大，威力也不大的招式。

无双奥义：圆形的魔法阵连续原地小浮空攻击，威力和范围都很一般。无双奥义皆传是大型圣光攻击，范围广。

绫御前虽然招式看似丰富，但实际好用的也就一个 C9（前期是 C4）。但由于她的普通攻击风险很高，因此很容易被小兵打断，因此熟练的走位是必须的。个人推荐使用冻牙属性的速型兵器，配合地流和霸流后，冰冻时间基本上正好是第一方到第八方的时间。只要不是第一方就冻住了，那么出 C9 时敌将还在冰冻中，伤害十分高。此外，把敌将冻住的话，即使普通攻击过程中被小兵断了，也不会受到敌将的反击，毕竟单靠小兵只能断招还不足以打掉太多体力（当然指适当等级在适当难度）。此外，她在 50 级全满且已限界突破并且有技能“高扬 3”的时候，一个无双的时间使用速型武器刚刚能出 C9，用标准的只能出到第八方。



贰　全人物第二秘藏武器获得关卡

第二秘藏武器同样需要人物已经通关（即打上 CLEAR 标签），难度限定为最高难度修罗。达成相应关卡的所有击破效果即可获得，任务完成与否无所谓。由于击破效果都很明确地写着了，因此也就只列出获取关卡就是了。

人物	第二秘藏武器获得关卡
真田幸村	沼田城の战い
前田庆次	三成救出战
织田信长	木津川口の战い
明智光秀	本能寺の变
上杉谦信	手取川の战い
阿市	小谷城の战い
阿国	关原の战い
女忍者	忍城攻め
杂贺孙市	葛西大崎一揆
武田信玄	三方ヶ原の战い
伊达政宗	葛西大崎一揆
浓姬	木津川口の战い
服部半藏	上田城の战い
森兰丸	手取川の战い
丰臣秀吉	山崎の战い

人物	第二秘藏武器获得关卡
今川义元	小田原蹴鞠战
本多忠胜	上田城の战い
稻姬	小田原讨伐
德川家康	关ヶ原の战い
石田三成	杭濑川の战い
浅井长政	姉川の战い
岛左近	杭濑川の战い
岛津义弘	大津城の战い
立花訚千代	伏见城の战い
直江兼续	三成救出战
宁宁	小牧长久手の战い
风魔小太郎	上田城の战い
前田利家	小牧长久手の战い
佳拉夏	ガラシャ脱出战
长宗我部元亲	山崎の战い

人物	第二秘藏武器获得关卡
柴田胜家	手取川の战い
加藤清正	九州征伐
黑田官兵卫	石垣原の战い
立花宗茂	大津城の战い
甲斐姬	忍城攻め
北条氏康	三增峠の战い
竹中半兵卫	木津川口の战い
毛利元就	立花救援战
绫御前	手取川の战い
福岛正则	关原の战い
自创武将刀	小田原征伐战（丰臣军）
自创武将枪	贱岳の战い（羽柴军）
自创武将薙刀	山崎の战い（明智军）
自创武将其他	御馆の乱



各角色的第一秘藏武器拿法同 Wii 版。3 个新角色的第一秘藏武器关卡，佳拉夏在关ヶ原の战い、绫御前在御馆の乱、福岛正则在大坂の阵。

值得注意的是毛利元就的立花救援战，该关有两个条件合在一起很麻烦，“开场 30 秒内击破”和“不使用道具击破”，这就是说一开始那个 30 秒你是不能使用幻胧时计来减慢时间了。而且刚开场时那个セッ石的门是不开的，要说完几句废话，再出现突破セッ石的任务后才会开门。这样一来 20 秒左右都被浪费了。修罗难度 10 来秒在初始既没有无双又没有练技的情况下击破敌将，显然是不大现实的。因此必须想点其他办法来使时间宽裕些。本关一开始，一边走到门口等待（等待中可以蓄无双），一边一看到有对话立即按暂停，省掉语音的时间（历代有名的暂停法）。到了出任务时那一声号角是暂停法不管用的，此时应当一见到任务文字闪现立即按暂停，中途存档，然后退到标题画面，选择再开。这样一再开，那号角就算吹过了，直接就开门，剩余时间大约在 22 秒左右。此时应立即用特殊技强化自身，进去用普通攻击连打，抢招时记得稍微离开点距离，这样对手不大会防御而你的箭能射到对手。然后普攻不出结束式，停顿后继续。由于箭矢多，造成的硬直足够接上下一轮普攻。这里也要点运气，要是被旋忍转到了，基本上就可以退回标题画面选再开了。



叁 创史演武相关

创史演武抄足了《真·三国无双 4 猛将传》的修罗模式，不但任务相似，连野武士（对应山贼头目）受伤后会喊个无双武将来帮忙之类的细节都完全照搬了。

创史模式中人物等级与无双演武里不通用，但已练过的武将能兑换到些钱，用钱可以买等级（修炼）。该模式只能买级，平时功勋不能用来升级。

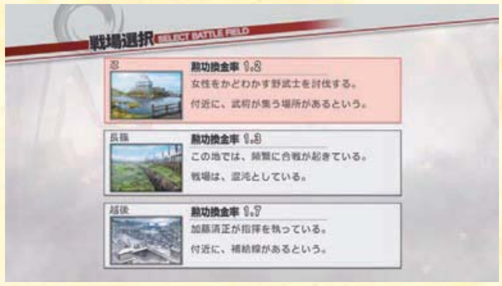
该模式每隔一段时间都有个目标，达成则为“成功”，达成目标数值的 1.6 倍（乘以 1.6 时若结果有小数则舍弃。例如完成 12 个任务，12 × 1.6 = 19.2，舍弃小数，就只要完成 19 个任务即可）以上则为“大成功”。这会影响最后拿到的贵重品。

一开始有武力、智力、财力三个目标可选，有一个通关后多出天下。这四个不同路线不但目标不同，获得的贵重品也不同。主要如下：

武力路线打过 30 日，获得罗刹威胴具足。

武力路线打完 37 日，全目标为“成功”，获得夜叉威胴具足。

武力路线打完 37 日，全目标为“大成功”（有任一次不是大成功就只算成功），获得鬼神威胴具足。



智力路线打过 30 日，获得金刚瓢笼手。

智力路线打完 37 日，全目标为“成功”，获得不动瓢笼手。

智力路线打完 37 日，全目标为“大成功”，获得无动瓢笼手。

财力路线打过 30 日，获得迦楼罗灵足。

财力路线打完 37 日，全目标为“成功”，获得孔雀灵足。

财力路线打完 37 日，全目标为“大成功”，获得金翅灵足。

天下路线打过 30 日，获得松风鞍。

天下路线打完 37 日，全目标为“成功”，获得熊鞍。

天下路线打完 37 日，全目标为“大成功”，获得鬼神威胴具足、无动瓢笼手、金翅灵足这三样中尚未获得的任意一种。

肆 系统深度研究

考虑到有相当一部分《无双》玩家都和本人一样因为没有 Wii 而没有玩到《战国无双 3》本传，所以还是多说几句关于系统方面的东西。这里会着重与前作（2 代，含《猛将传》与《帝国》）的对比。玩过 3 代本传的老玩家可以选择性跳过。

1. 武器防具技能系统

武器自不必说，防具上附带的技能就是把《战国无双 2》里的人物技能变一下，变成人物没有技能、技能都在装备上了。防具分为铠甲、护手和护腿。普通的防具战场上可以拿到，高级防具需要在创史演武中达成一定的条件才能获得。

其中有一些技能，并不像字面意思那么简单，这里提及一下。

猛攻：只有这个是直接加攻击力数值的，和勇猛、天击地击、破天那些按比例增加伤害值的不同。因为攻击力涉及到打敌将有无硬直的问题，所以一般来说武器上这个技能是必须的。

坚守：与猛攻一样，坚守加的是防御力数值，不同于坚忍、阳炎之类的按比例减少伤害值的技能。也一样会关系到小兵普通攻击打上来是否有硬直，因此也是必备的。

不动：字面解释就是不会被打晕。但实际上，不动 1 级就是不被打晕；2 级追加无双铠作用，中矢弹类无硬直，但是那个铁炮三段射击的子弹属于蓄力攻击，因此还是会有硬直，只是不会晕了；3 级不动追加铁甲手作用，当角色使用蓄力攻击过程中，受到普通攻击无硬直，但受到蓄力攻击和无双还是照样被断。

铁壁：铁壁可以减少防御硬直。3 级时防御硬直极短，第一方出招快的人，防住对手一下后立即按□可以直接出方断掉敌人下一招。然而这技能也不仅仅如此，它还有个作用是“被防御崩坏时崩坏的后仰时间也大幅缩短”，像大众刀的 C1 上来就是三声“叮叮叮”，虽然三下全都致防御崩坏，但那后仰实在太短了，等他前一招结束下一招打到你时，你已从后仰中恢复了，可以继续防御了。

敌人的技能：带斗气的无双武将一般都会带些技能，例如小牧长久手的长宗我部元亲带有铁壁等。

神秘的“现世御身”：2 代中的现世御身，作用为任何浮空都可空中直接受身。本作中有些敌方斗气将会带有此技能，例如创史演武中的好敌手武将。但我在防具技能里测试了很多技能都没发现哪个技能 3 级时会有这个效果，可能真是 NPC 专用技了。

天流、地流、天风、地风：对骑马时的蓄力攻击与普通攻击是有效的。配上骑流和骑风时效果叠加。



2. 紧急回避的弱化

本作的 R2 紧急回避很不给力，不但滚得很近，起身还很找抽（起身不无敌）。必须要配合瞬转和飞转两个技能才能勉强达到 2 代的效果。

3. 眩晕不能速解

以往任何《无双》中，凡是被打成眩晕状态的话，可以快速连按通常攻击键、蓄力攻击键、跳跃键、防御键、特殊技构键（或弓箭构键）等键中的一个或多个，可以迅速解除眩晕状态，尤其以防御键最为有用。若是按得飞快（比如你有高桥名人的指法或者使用了连发手柄），甚至可以立即解掉眩晕，连旋转的星星都看不见，这被称为“瞬解晕”。而在本作中，被打晕了后按什么键都是没用的。故一旦被打晕了很麻烦，所幸铠甲上的技能“不动”能解决此情况。

4. 杂兵防御力

本作的杂兵防御力普遍很高，像突忍、旋忍这类特殊兵种的防御力基本已经达到了和大众脸将领同一档次了，诘所头（据点兵长）也很硬。很多人物在等级较低时，一个无双奥义皆传连个诘所头都打不死是件很正常的事。因此，对小兵有一定几率即死的修罗属性就更加吃香了。

5. 徐徐减血 BUG 的修正

在以前，无数人（当然包括我）都认为红莲属性不同于《真 · 三国无双》系列的炎属性，因为着火时看不到徐徐减血，但最终损血量肯定是增加了，因此都认定为增加伤害。直到不久前，有高手通过查看内存发现了其中的问题：红莲使敌人着火时，在火没熄灭时不断暂停来查看内存中敌将的体力，发现是不断减少的，也就是徐徐减血。但是，这减血在画面上是不显示的，但实际体力确实少了。只有在受到别的攻击时才会连同这段烧掉的血一起扣掉，造成了增加伤害的假象，误导了几乎所有人。这个害人非浅的 BUG 在本作中终于给修正了，使用红莲属性时可以看到徐徐减血了。

6. 无硬直状态的衡量标准变化

首先明确一个计算公式

某一招造成的伤害 ＝ 出招者攻击力 × 该招式威力系数 ÷ 中招者防御力 × 各修正倍率之积 ＋ 各加成和扣减的代数和

在 2 代中，当中招者的防御力达到出招者的攻击力的 2.2 倍时，则出招者的一切普通攻击都不能对中招者造成硬直，但蓄力攻击和无双攻击不受影响。

在本作中，这一衡量标准被改了。这就还要再从《真三国无双 OnLine》中引进两个常用的说法：

某一招的打击力 ＝ 出招者攻击力 × 该招威力系数

中招者的抗力 ＝ 中招者防御力 × 中招者体力

本作中，当出招者的某一招的打击力与中招者的防御力（或者是抗力，由于 PS3 上没法看内存，还不确定是哪一个）之比小于某个比值的话，那么出招者这一招若是普通攻击，则对中招者无硬直。这也就是说，会出现这几方打某人有硬直，那几方打到却没硬直的事情。

顺便提一下，一般来说，蓄力攻击型和特殊技型角色的八方，威力系数的趋势是前三方威力比较高，并且是递增，第四到七方威力系数很低，最后一方威力最高。通常攻击型角色的十二方，前三方也是威力比较高，并且递增，第四到七方威力中等（比第一方低），第八到十一方威力很低，最后一方威力最高。这个基本是从 2 代照搬来的，完全没有任何改动。所以我也可以给个 2 代的大致数值参考：

八方型角色：10，12，14，4，4，4，4，18

十二方型角色：10，12，14，7，7，7，7，4，4，4，4，18

所以我们要注意，打一些斗气将或总大将时，前三方有硬直，不代表第四方就有硬直，十二方型角色前七方有硬直，不代表第八方有硬直。需要使用从 2 代《猛将传》才有的 C5 和 C9 的话尤其要注意这一点。

7. 闪光 BUG 修正

闪光属性的实质是在命中时追加一个雷劈效果，注意这个雷劈实际是没有画面的，我们看到的雷电火花的画面是程序调用的，不是该效果本身的画面，该效果的命中在招式打中之后，对地造成状态为向后缓慢倒地，对空造成原地小浮空。各等级的闪光属性所调用的雷劈效果不是同一个，2 代和 3 代都各有四个雷劈对应 4 级属性。由于雷劈效果和那些砸地、光圈什么的一样有一定范围，所以能打到边上的人，这就是闪光属性的传染性的本质。

在 2 代，包括之后的两代《无双大蛇》，都存在这样个 BUG，若是效果类招式带闪光，则那个雷劈是无法命中的，但可以命中旁边的人。所以我们发现效果类招式带闪光属性打单个敌人的话，是不会造成缓慢后倒或原地小浮空的状态的，也就是这属性等于没有。在 3 代中，该 BUG 也已修正。



8. 动态时间普通硬直依旧，但区间略微变小

本作与 2 代以及《真 · 三国无双 4》一样，若招式造成的是普通硬直，则会根据该招造成的伤害占中招者总体力的比例而有长短变化，例如《真 · 三国无双 4 猛将传》的普通硬直长短区间是 31 帧到 56 帧（这个是精确值），《战国无双 2》和两作《无双大蛇》大概是 30 帧到 60 帧的样子（这个不是精确值）。本作仍然有此设定，但区间变小了。

这也就是说，很多招式没有明确的真连与伪连区别。一个连招打低防低体的敌将是真连，打另外一个防高血多的斗气将可能就成了伪连了。相信大家还记得《无双大蛇魔王再临》里大蛇军某薙刀大众脸的 1 方无限连吧？就是因为损血高，硬直长，1 方 1 方这样打都能成真连了。

9. 自带属性和赋予属性可以通过霸流来提升等级

在 2 代中，除了无双奥义的属性可以通过神流来提升等级外，天流和地流只能提升武器属性的等级，而一些招式自带的属性恒定为 1 级，特殊技属性赋予所获得的属性恒定为 2 级。

而在本作中，任何带属性的招式，无论是武器属性、招式自带属性，技能赋予的属性，都能通过霸流来提升等级，有 3 级霸流，则属性等级为 4 级。

10. 很多画面效果缩水导致看不清楚

首先本作的打击类招式的判定线相比 2 代就很不清楚，可操作武将还好一些，小兵的攻击根本就看不清判定线。其次一些强力敌将所带的斗气也是很不清楚，而且斗气的强弱都很难区分。再次，右上角的地图上显示用的那些动态图形也没有 2 代那么显眼，而且连“不因事件而自动切换大小地图”这个选项都没有了。

11. 随机属性

本作的武器属性不再是固定某招可以带武器属性，而是所有招式都有一定几率附带武器属性。地流、天流、神流、骑流分别可以提升普通攻击、蓄力攻击、无双攻击、骑乘攻击的附带属性几率。简单测试得到些近似值，没有流类技能时，大约有 30% 几率带武器属性，有 3 级流类技能时大约有 60% 几率带武器属性。

招式是否带属性，取随机值的时机是按键的时机。而一些只按一次键却有多段攻击的招式，则只在其第一下时取一次随机值。例如北条氏康的 C4，只按一下△就会出 3 下攻击，那么要么这 3 下都带属性，要么都不带属性，不会出现 3 下里有带属性也有不带属性的情况。而像加藤清正的 C4 也有 3 下，但要按 3 次△键才能出 3 下，那么这 3 下就是每出一下就取一次随机数的。

所以一些无双奥义皆传的结束式，一旦带了属性，而且又是修罗属性的话，伤害就相当高了，因为是多段攻击全带属性。

汇聚游戏世界别样的精彩

COLORFUL SPACE 多边共享



《梦幻俱乐部 ZERO》怪兽版アイリ登场！

脆薯条提供

多边模型



▲游戏里的原画，原本是个比较可爱的女孩子。 ▲“怪兽アイリ”的正面照。 ▲走路时的姿势，真是让人泪流满面啊……

其实在《梦幻俱乐部ZERO》发售前夕的体验会中，这款号称“怪兽アイリ”的可动PVC就已经出现过了，不过当时人比较少，而且国内的粉丝们应该很少有人知道。这款“怪兽アイリ”的卖点自然就是双手180度可动与双脚可动，另外腰部、头部也可以旋转，还有一个机器人呆瓜脸……其实游戏里的アイリ就是一个机器人，玩过前作或本作的玩家应该都清楚。这个呆瓜和游戏原画比起来可以说无愧于“邪神”二字，而且还分为普通版邪神与限定版邪神两种……普通版和限定版的区别就是身上穿的T恤不同而已，但售价却要8400日元，相信国内的玩家就算再怎么喜欢《梦幻俱乐部》也不会心动吧。当然，看图就好，看图就好……

.hack//Quantum

九兵卫提供

多边动漫



《.hack//Quantum》是继2003年《.hack//黄昏的腕轮传说》和2006年《.hack//Roots》之后，系列第三部OVA动画。本作以《.hack//Link》的2年后（2022年）为背景舞台，“The World”的版本为“R：X”，描写三名女高中生操作的角色　夜、远世以及玛丽在游戏中的离奇遭遇。对现实的侵蚀、被游戏吞噬意识的玩家，似曾相识的事件预示着“The World”以及CC社背后的黑幕，真相又到底隐藏在何处？

本OVA预定分为3卷DVD/BD发售，分别于1月28日、2月25日以及3月25日与所有FANS见面。而由原作者浜崎达也所著的小说《.hack//Quantum 心的双子》已在2月份发行，漫画和其他周边也会在近期陆续推出。

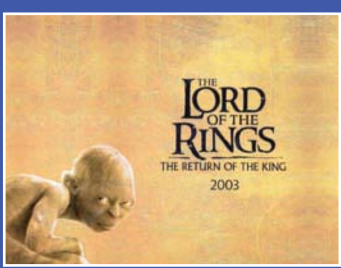




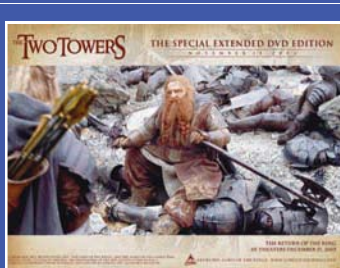
《霍比特人》——中土世界的幻想

铃提供

多边影视



▲咕噜也是很重要的角色。



▲在小说里高潮部分的战斗是以矮人为主要战斗力的。

年前有消息说，彼得胖子接下来要拍的《霍比特人》的几位主演终于敲定了。在《指环王》三部曲里有演出的几个主角，在《霍比特人》里，也有演出。例如马丁·费里曼、凯特·布兰切特、奥兰多·布鲁姆等等。

记得当初我还刚看完《指环王》三部曲时，同时又没看《霍比特人》小说，就觉得，讲霍比特人的，多没意思啊。而且查资料的时候说《霍比特人》是当年写来当作童话故事给自己的孩子们听时，我就觉得，这部小说会不会很低龄？不过当我后来把小说看完后，才发觉自己错了。

《霍比特人》里到底说什么，我暂时就不剧透了。话说回来，假如没看《精灵宝钻》这本，而直接看《霍比特人》，可以这样说，包括《指环王》里的一些小细节，都不一定明白他们讲的是什么。

就好比电影版第一部里在风云顶阿拉贡哼的那首曲子，旁人问他唱的是啥，他说，这是纪念贝伦与露西安的爱情的。假如没看《精灵宝钻》谁会注意到这一句话台词呢？事实上这一句话台词里所包含的那个爱情故事，相信大部分的普通观众都是不会在意到的。

《指环王》与《霍比特人》在整个中土历史里只占一点点。相比之下《精灵宝钻》包含了从宇宙被创世神伊如创造到中土世界第三纪结束时的重要事件。假如你希望能更深的了解这一系列电影，那么《精灵宝钻》真的是必须要读的。

彼得胖子说《霍比特人》要2011年才开始拍，希望一切顺利。想想又可以进入到神奇的中土世界，那真是激动的不行啊……假如有一天能把《精灵宝钻》拍出来，那影迷们就有眼福了！



▲在这部电影里，刚道尔夫与莎如曼都有比较重要的戏份。



▲彼得杰克逊是导演。

「mastermind JAPAN」x「ONE PIECE」

雷电提供

多边模型



▲手办分为普通版与联名版。

为了纪念 3D 电影版的《海贼王》，这次与日本潮牌 mastermind JAPAN 合作，推出了手办和 T 恤。mastermind JAPAN 此次将手办融合了暗黑风格，同时在衣服上增加了 logo 点缀，酷味十足。这个手办会在 3 月 19 日电影版上映时同步发售，售价 12600 日元，

mastermind JAPAN 是日本知名潮牌，产品以低调而华丽的设计与高昂的价格闻名，因为使用的骷髅图案倍受欢迎被称为日系骷髅王，骷髅的主题与《海贼王》的旗帜不谋而合。mastermind JAPAN 曾今联名推出过扎古手办，在动漫界也有一定名气。此次的强强联手势必会为本次 3D 电影版造热。





▶ mastermind JAPAN 版扎古。

想过关？那就更卖力地激吻吧！

星夜提供

多边趣闻

各位正在热恋中的玩家们，现在向大家郑重介绍一款为你们贴身打造地游戏控制器——亲吻控制器！这是 Hye Yeon Nam 与 Sam Mendenhall 合作开发的神奇装置，有了它，你就可以和心爱的人一起在深情的舌吻中控制保龄球的投掷力度与方向。相信这就是有史以来最浪漫的游戏控制器了！

研发者说，这款装置的目的是让玩家不仅用身体控制游戏，还要在玩游戏的时候产生奇妙的情感体验。控制器有两个组件，一个是贴在舌头上的磁片，还有一个是装在另一位情侣嘴边的信号接收器，通过它的磁场感应器，在舌吻时，根据磁片的位置与移动速度产生相应的信号进行游戏操作。在实际演示中，演示者通过激吻 20 秒成功投出了保龄球，要让球的速度加快，就要加快舌头的搅动速度。

这个游戏到底好不好玩呢？这真的重要吗？我想说的是，下次招测试员记得通知我！



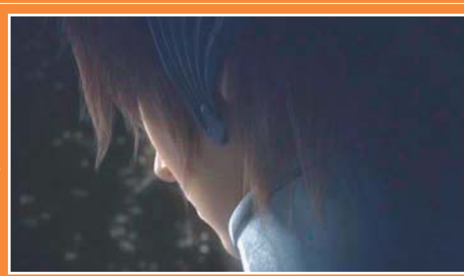


▲从成绩来看，这一对的舌功相当了得。

《圣斗士星矢》电影版

纱迦提供

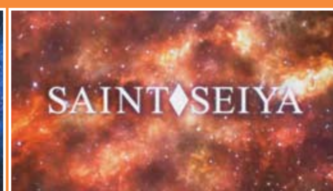
多边动漫



《圣斗士星矢》想必 80 后的玩家都看过吧，自 1985 年开始连载以来，热血度破表的战斗，华丽的圣衣以及永远不死的主角一直都是爱好者们津津乐道的话题。回想当年跟伙伴们一起模仿动画里面的青铜五小强，用木板做成圣衣，然后大喊自己的必杀技，甭提有多热血了！这么多年过去了，圣斗士的热潮依然没有减退，比如圣衣神话系列一直都是爱好者们热烈追捧的。而漫画的番外篇以及 OVA 也几乎没有停止过。

今年是“圣斗士”动画诞生 25 周年，为了纪念这个经久不衰的系列，东映动画决定以“车田正美 Project”为题，推出全新 CG 动画电影《圣斗士星矢》。目前官方只放出了一段 34 秒的预告片，发售日和进一步情报仍未公开，不过光是几个星矢的背影，已经让我们热血沸腾了！





《东方妖妖剑戟梦想》介绍

洛克提供

多边趣闻





不知在上期介绍的《红魔城传说 II 妖幻の镇魂歌》是否有引起各位的兴趣？在本期的多边趣闻中洛克再给各位带来一款东方的 COS 游戏——《东方妖妖剑戟梦想》介绍。本作并不是“上海爱莉丝幻乐团”制作，而是交由已经制作过多款《东方》作品的“东方二次创作同人アニメ”负责，该小组曾经制作过《幻想少女大战 红》（257 期介绍）和《梦想夏乡》（同人动画）等大受 FANS 欢迎的作品，因此游戏在公布之初就受到不少人的关注。

故事讲述了白玉楼的园丁魂魄妖梦为了更好地保护主人西行寺幽幽子而踏上修炼之路的故事。游戏的玩法类似 Falcom 旗下的知名系列《永远的伊苏》，在游戏中玩家将控制主人公妖梦一路斩妖除魔，除了普通的攻击手段外，还可以使用各种华丽的必杀技。游戏对原作的还原度很高，不仅 BOSS 的招式忠实原作设定，漂亮的 3D 场景也为玩家再现了幻想乡中的一草一木。只可惜游戏目前只放出体验版，其内容只有短短一小关，而且对电脑的配置要求较高，对“《伊苏》系列”和“《东方》系列”感兴趣的玩家可以自己去互联网上搜索相关资料。不过我们相信，在 8 月的新展会上，本作一定会带给我们更多的惊喜。



上海 ASL 演出纪实



ASL 全称 Animelo Summer Live，是日本乃至全世界规模最大的动漫音乐演唱会，和 TGS 以及 Comiket 一起并称为日本 ACG 的年度三大盛事，能亲身体验一次 ASL，想必也是包括小九在内的很多国内动漫迷的梦想。2 月 19 日，ASL 的首场海外公演几经周折终于在上海体育馆隆重举行，近万名现场观众和来自日本的人气动漫歌手一起度过了令人难忘的四个多小时，下面就让小编带大家重新回顾一下现场的盛况吧！

文：九兵卫

JAM PROJECT

从 2000 年成立以来，JAM PROJECT 就一直是日本动漫歌手中的元老级组合，其地位无人能动摇。ASL 的成功和 JAM PROJECT 的全力参与有着密不可分的关系。作为 ASL 的首次海外的公演，JAM 的五名成员——影山浩宣、奥井雅美、福山方树、远藤正明、北谷洋无可争议地成为最不可缺少的核心阵容。影山浩宣的《圣斗士神话 ～ソルジャー・ドリーム～》以及来自龙珠的《CHA-LA HEAD-CHA-LA》在国内也是耳熟能详的经典老歌，而远藤正明的成名曲《勇者王诞生》、北谷洋演唱的《海贼王》主题曲《ウィーアー！》同样点燃了观众的热情，赢得了一阵阵的欢呼。

全场最令人热血澎湃的环节来自于下半场奥井雅美、飞兰、栗林みな实以及石田耀子与所有观众大合唱《新世纪福音战士》的主题曲《残酷な天使のテーゼ》，这首在中国动漫迷中几乎人尽皆知的名曲，让现场近万名观众跨越语言的障碍，证明了 ACG 文化的巨大魅力，同时也感染了在场的所有日本歌手与友人。

关于影山大叔还有个小花絮，JAM 抵达上海的当天（2 月 18 日），恰好正是他的 50 岁生日。在中国度过自己的年过半百的生日，影山大叔也得到了来自主办方和 FANS 的祝福与礼物，相信别有一番意义。



▲演出前一晚，影山大叔在上海度过了自己的 50 岁生日。

“插播广告”的葱娘初音

初音通过官方认可的形式正式来到中国，上海 ASL 是破天荒的第一次。



以葱娘在国内 ACG 圈子里的号召力，自然引来了众多期待，甚至可以说是整场人气的无冕之王。以影像在屏幕中登场的初音在现场乐队的演奏上演唱了其经典曲目之一——《みくみくにしてあげる》，将现场气氛推到了一个小高潮。不过遗憾的是，初音的出现就像是“插播广告”一样，全场的曲目也就仅此一首，影像也是 2009 年 ASL 使用过的版本，让人多少觉得有点不够过瘾。

宅女们的福利

坦率地将，“おれパラ”这个由岩田光央、铃村健一、小野大辅、森久保祥太郎组成的组合在国内的认知度并不是很高，然而庞大的宅女们的力量是令人生畏的，“おれパラ”成员现场演出的反响与效果远远超出了大部分人的预料。铃村健一、小野大辅这两位时下炙手可热的人气男声优的影响自然不用多说，相对陌生一点的岩田光央也以自己亲和的台风赢得了全场观众的掌声与喝彩，大家甚至还亲切地用日文称呼他“ミっちゃん”。除了“おれパラ”，单独登场的 KIMERU 虽然也是第一次来中国，但以《网球王子》为成名作的他同样引来了场内女性观众的尖叫，专程前来应援的粉丝团让 KIMERU 感到非常意外。



新生代动画歌手的崛起

上海 ASL 不仅有 JAM 这样的老牌歌手助阵，新生代的两位动漫歌姬 May'n 与飞兰也是全场瞩目的中心。May'n 已经是第三次来中国，这次她换了一头短发以全新的形象登场，一口气连续演唱 4 首歌曲，让所有 FANS 过足了瘾。5 月份，May'n 还会分别前往上海和广州举行两场个人 LIVE，感兴趣的 FANS 不妨届时支持一下。

相比之下，首次参加海外演出的飞兰就显得羞涩不少，用中文和现场观众 MC 时甚至有些怯场，不过其演唱的两首歌《Errand》（《圣痕炼金术士》OP 曲）以及《mind as judgment》（《CANNAN》OP 曲）却格外“给力”，不俗的唱功折服了每个观众。结束 ASL 上海站的演出，飞兰也要立刻启程飞往香港准备另一场 LIVE，日程非常紧密。

让 ANISONG 传达爱

栗林みな实以及石田曜子相比其他歌手，少了几分热血而多了几分纯粹。栗林みな实是笔者非常喜欢一名动漫歌手，几乎每季的动画新番中都会有她演唱的主题歌，多年来给我们带来了无数名曲。栗林みな实在现场演唱的《Precious Memories》是经典恋爱游戏《愿此刻永恒（君が望む永远）》的主题曲，另一首《Shining ☆ Days》则来自《舞-HiME》的 OP 曲，不少动漫迷应该也都有印象。

石田曜子曾经在去年世博会期间作为日方代表来上海进行过演出，所以对很多人而言应该并不陌生。由她演唱的《强袭魔女 2》主题歌《笑颜の魔法》也是去年人气很高的动漫歌曲之一。



无国界的 ACG 文化

为了体现本土化，让到场的观众能更好地融入演出之中，上海 ASL 全场 40 首歌曲都制作了中文／日文字幕，显示在舞台两侧的大屏幕之上。而到场的所有歌手，尽管中文都不甚流利，



依然很努力地用普通话和在场的观众交流，让人感动不已。JAM PROJECT 现场演唱了他们为上海世博创作的中文主题歌《Only One》，主办方还将这首歌制作成 CD 并赠送给每个到场的观众。

虽然语言是有国界的，然而我们对动漫音乐的喜爱却是没有国界的，如果这份没有国界的爱也能传达给所有中日两国的友人，那么这便是上海 ASL 最大的成功之处，希望对国内所有动漫迷来说，这仅仅只是一个开始。

邪魔院

小编带你走进日本

新年了，“邪魔院”也要新年新气象，不知改版后的栏目设计大家是否觉得满意呢？以一个普通玩家的视角来笑看东瀛的风情万象，这就是小九一直以来在做的事情。往大道理说，认识世界其实也是认识自我的过程；往通俗点讲，就是希望能为各位读者提供一个拓展视野的窗口。“邪魔院”会继续坚持下去，小九随时欢迎大家来信提出自己想法与建议。



■步行者增多后，最直接的受益者是道路两侧的各类饮食店，很多餐馆的门前都排起了长队。

流行与生活

秋叶原“步行者天国”重开

2008 年由于无差别杀人事件而关闭的秋叶原“步行者天国”，如今时隔两年零七个月再次开放，成了时下日本年轻人热议的话题。

所谓“步行者天国”，指的是秋叶原最主要的干道——中央通（中央通り），这里的大部分店铺就分布在这条六车道的公路两侧。08 年以前，中央通是整个东京最繁华最宽敞的步行街，“无差别杀人事件”发生后，中央通被改回了机动车道，步行者只能在道路两旁的人行道通信，大大限制了秋叶原的人流。

此次中央通再次对行人开放，也是为了振兴秋叶原的零售业。试开放时间从 2011 年 1 月 23 日到 6 月 26 日，此期间内倘若没有发生重大事件则可以正式开放。出于安全考虑，街区管理者规定在中央通道路内不得贩卖商品、不允许进行表演、不能行驶自行车也不能派发传单。以后再去秋叶原，大家可能只有到中央通的后街小巷才能找到那些发传单的可爱女仆了。（笑）


■这种移动式摄像监控车估计大家都没见过，它停在中央通的路边，随时观察道路内的情况。







◀中央通重新开放后，每家店铺都挤满了人，热闹程度不亚于过节。


■人们将鲜花与祝福放在当年惨剧发生的地方，悼念逝者。

事件链接：秋叶原杀人事件

日本当地时间 2008 年 6 月 8 日下午 12 时 30 分，东京都千代田区秋叶原发生的无差别恶性杀人事件，犯人为 25 岁的男性加藤智大，时速 40 公里冲进中央通行人专用区，导致 5 名行人惨遭撞倒或辗压。加藤智大下车后双手挥舞着刀与匕首，一边疯狂地大叫一边攻击刚刚被撞倒的路人及周围群众，事件共造成 7 死 10 伤，是日本 30 年来死者最多的恶性杀人案。

东瀛采风

日本人的“节分”



所谓节分（節分【setsu bun】），原本指的是二十四节气中各个季节开始之日的前一天，即立春、立夏、立秋、立冬的前一天。因为“季节区分”的意思，所以这天就被简称为“节分”。江户时代以后，日本人将特指立春的前一天。自 1985 年起节分为每年的 2 月 3 日，但随着时历的推移，此日期在未来也会变动。日本在节分之日有许多传统的活动，例如撒豆子、吃惠方卷等等，各地寺庙与神社也有一些祭典。



说到撒豆子的习俗，这在当地被看成驱魔辟邪的仪式，和我们熟知的“除夕”有些许类似。小小的豆子就像是恶魔的眼睛，而豆子的发音“まめ【ma me】”也可以写成汉字“魔目”。节分这一天，人们会将家中的豆子撒到门外，寓意着将鬼怪驱出家门。



除了撒豆子，节分这天日本人还要吃一种叫做太卷的食物（其实就是包着海带寿司卷），据说只要朝着岁德神所在“惠方”一口咬下太卷，就能保佑一年的健康与平安，这样的太卷又被叫做“惠方卷”。太卷的发音来自“福を巻き込む”，意为将“福”卷在了其中。

小贴士：立春与春节

立春是二十四节气之一（通常为公历 2 月 4 日或 5 日），而春节则是每年的正月初一，两者最大的区别就是日期不同。今年的春节是恰好是 2 月 3 日，刚好是立春的前一天，于是就和节分凑到了同一天。



游戏文化 指间方圆

NEWS

■中国第五家苹果新店夏季开张

负责全球零售业务的苹果全球高级副总裁约翰逊称，苹果中国第五家直营零售店将于今夏落户上海南京东路。他还透露，中国的东部西部南部北部都在考虑当中，苹果同时考虑将零售店向二三线城市拓展，以满足更多消费者的需求。

■美国白宫发放乔布斯照片

美国苹果行政总裁乔布斯不久前被传重病后，美国白宫公开了一张他同总统奥巴马会面的照片。奥巴马于2月14日晚在硅谷同多位科技界领袖会面并共进晚餐，乔布斯身穿黑色上衣，坐在奥巴马的左边，虽背对镜头，但不难看出他的身形略显消瘦。



■Famitsu爆iOS版《FF III》情报

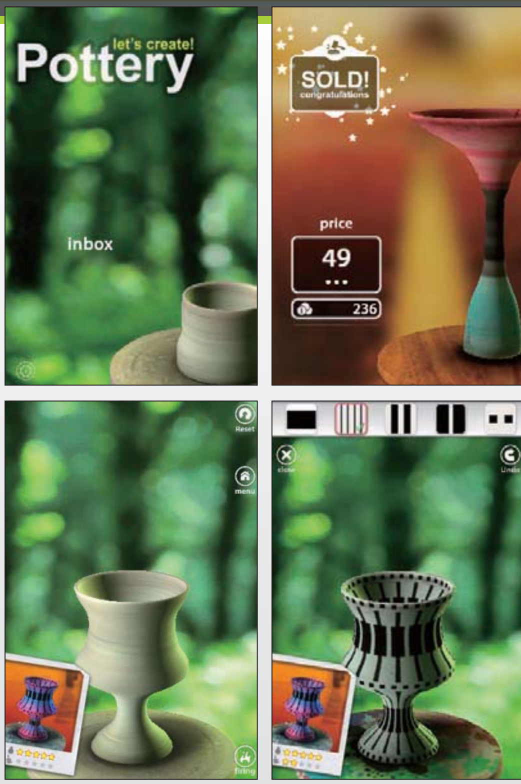
根据日本游戏杂志Famitsu的连续报道称，即将移植到iPhone平台的Square Enix名作《最终幻想III》将以2006年推出的NDS 3D版为蓝本制作，游戏会特别针对iOS平台的特性来做修改，包括图形分辨率、音乐和声效等，游戏将于3月上架销售。



■新款MacBook Pro发布

2011年2月24日，在乔布斯生日这天，新款MacBook Pro登陆苹果官网，共包括13英寸低配、13寸高配、15英寸低配、15英寸高配和17英寸五款，价格分别为8998元、11498元、13998元、16988元和18998元。新款MBP也带来了FaceTime HD摄像头功能。





一起做陶瓷！

Let's Create! Pottery

Android

相信大家都有想去“陶吧玩一下泥”的想法吧，但是真实世界中的陶吧玩起来却是需要投入相当的时间与经历还有金钱才能玩起来的事物。首先是捏泥，这个看似随便的过程实际上需要相当的时间去磨练，用力过重泥就会糊在手上，而用来太轻了又揉不均匀，要是泥太湿了还要花费更多的时间去调整硬度。而拉坯的过程就更不用说了，稍微性急的人略一贪快那么刚拉好的雏形就会瘫做一坨……最后结账时，看着自己的亲手制造的“杯具”……所能做的只剩自己默默叹气了……

而Let's Create! Pottery（一起做陶瓷！）就是一款模拟手工制陶过程的游戏，它简化了制陶中过于考验耐性的部分，让整个过程变得轻松、愉快、富于泥土气息。守着自己的操作转台，放上合适的陶土，通过触摸来改变陶土的形状完成“拉坯”过程，然后上釉，为其绘制独一无二的图案，烤制出完美的作品，最终上传至官方提供的市场去出售！整个过程行云流水、一气呵成。它实在是一款让玩家足不出户就能体验到新鲜有趣的优秀手工游戏。

Shoot U！

Shoot U！

Android

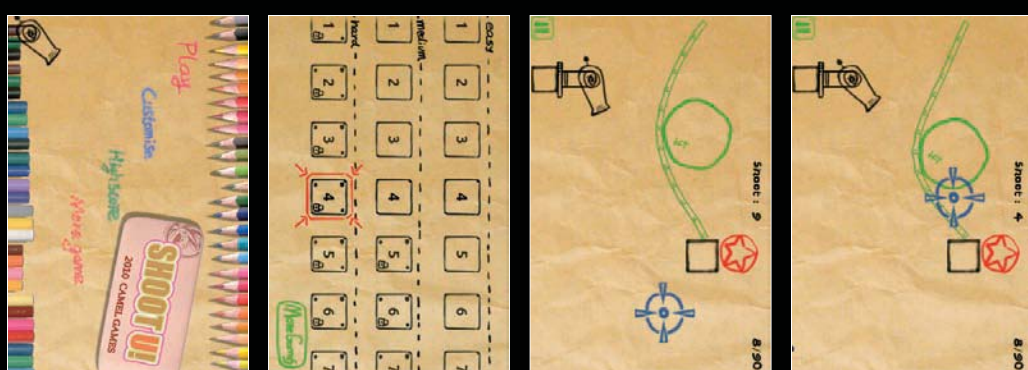
这是一款充满童趣的游戏，你要做的只是通过一门大炮将布偶射向画面中的五角星。游戏将为玩家设置各种各样的阻碍，这些阻碍将和玩家产生丰富的互动，这些互动将完全再现真实世界中的物理规律。

游戏画面整体完全是“彩铅风格”。

每个关卡都会用到完全不同的各种物理定律，从磁力到风力、从建筑力学到重力作用。充满童年回忆的彩色铅笔，如何使用最少的时间冲破关卡就是玩家所要研究的终极目标。目前最新版本的Shoot U！拥有多达90个风格迥异的关卡，实在是消磨时间利器中的大杀器。

游戏每个关卡都会放置三种不同的“阻碍道具”组成一个“机关”来保护“红色五角星”，玩家的任务是想法设法通过画面左下角的“大炮”发射布偶搞定机关去击中“红色五角星”。另外，你还可以把自己仇敌的头像换到布偶头上然后射出去哦！

Shoot U！的打法为全触屏方式，玩家将通过触摸屏幕来控制炮击的方向、力度、角度。按压屏幕时游戏会为玩家显示出一个蓝色准星，这个准星距离炮口越远则炮击威力越大，准星的位置则决定了炮击的角度，完成瞄准后把手指从屏幕上移开就可以发射布偶炮弹了。



星战前线 冲突
Starfront：Collision

iOS

iOS 凭借其多点触摸的特性原本就很适合即时战略游戏，在暴雪还没来得及将旗下的《星际争霸》、《魔兽争霸》搬上该平台时，向来善于“借鉴”的 Gameloft 却先人一步，这款各方面都像极了《星际争霸》的游戏——《星战前线 冲突》就此孕育而生。游戏同样拥有种族设定，包含了人类联合部队、守望者和米瑞尔德在内的三个种族，只为宇宙中最强的能源——氙矿石而争战杀戮。他们拥有各自不同的科技发展模式，每个种族会拥有 8 种不同的建筑单位和 10 种不同的部队，因此如何发展自己的种族与敌人对抗将充满了战略性。游戏的音画效果非常出众，复杂宏大的场景、形形色色的兵种以及被刻画得非常精细的战争场面等，更有十分厚道的全程语音。游戏提供了细致入微的教程，让即使从未接触过即时战略游戏的玩家也能迅速上手。而操作方面游戏完全利用了多点触摸的特性，使得玩家对单位下达指示、战略部署等都易如反掌。游戏本身下载免费，但需要付费 6.99 美元来解锁游戏的完整版。游戏支持本地及在线的最多 4 人对战，与人对抗才是该类型游戏最大的亮点所在。游戏支持简体中文，是 iOS 平台上所有喜爱即时战略游戏玩家的不二之选！



悲伤的公主
Sad Princess

iOS

很久很久以前，在 Mosorlak 王国住着一位可爱的公主，她幸福快乐，但有一天封印在城堡的恶龙小黑突然挣脱，荼毒生灵，公主立刻启程展开了她讨伐恶龙的征程。游戏的名字虽然很悲伤，音乐也略带伤感，但游戏本身却充满了美式漫画的恶搞，公主及各种怪物的人设非常可爱，动作也欢乐无比。游戏是一款典型的横版过关动作游戏，采用了全 2D 手绘的形式表现。玩家所要做的就是从头杀到尾，配合虚拟十字键，可爱的公主能做出多种华丽无比的砍杀动作，且手感非常棒。战斗方式虽然简单，但充满技巧。一路上玩家会遇到各式各样的敌人及危险的机关，要尽可能少受伤、多连击、耗时短地攻破关卡，才能获得高评价和更多的经验值。令人惊奇的是游戏还提供了武器锻造系统及宠物系统，玩家可以利用魔石来强化武器，并可用金钱来购买强大的敌方怪物作为宠物和自己并肩作战，甚至连游戏的最终 BOSS 恶龙小黑也能饲养，不过价格自然高得恐怖。当然怪物也有等级和 HP 的设定，要不停地喂食才能让它们正常战斗，越强力的宠物拥有的胃口会越大。除此之外，游戏支持苹果游戏中心功能，拥有众多成就等待玩家解锁，因此想要收集全武器、全宠物以及全成就还是非常耗时的，耐玩度极高。





乐动魔方
Jubeat Plus

iOS

iOS 平台上花样、数量最多的游戏恐怕就是音乐游戏了，从《吉他英雄》到《太鼓达人》再到一些原创作品可谓应有尽有。然而今天又一音乐游戏王者登录 iPhone，它就是现在红遍世界各地街机厅的《乐动魔方》。游戏的玩法和街机版一样，玩家需要在一个包含了 16 宫格的操纵面板演奏，演奏方式非常简单，当玩家看见 16 宫格中的方块亮起时，需第一时间按下该方块，如此反复便能轻松演奏出动听的音乐。虽然规则简单，但玩家需要眼疾手快才能完成演奏，由于按下时机的判定十分严格，想要打出 S 级的评价，不下苦功练习一下是很难做到的。游戏目前只出现在日服 App Store，游戏本身免费，但只有 3 首歌曲，想要演奏更多的音乐则需要进入游戏中的音乐售卖商店购买，目前已放出了 17 个音乐下载包，每个下载包内含 4 首歌曲，均售价 450 日元。这些歌曲大多来自于著名的 ACG、日剧，当然也有部分世界名曲的混音电子版。游戏提供了自定义手指触摸区域判定大小的功能，因此不论你是粗手指的爷们还是手指纤细的 MM 都能轻松演奏，非常人性化。但由于 iPhone 的屏幕尺寸实在无法同 iPad 及街机相比，玩家还是很容易在高难度歌曲中乱了阵脚，两指“打架”的情况会经常出现，想必这也是当初 Konami 没有和 iPad 版同时发售的原因所在。

《水果忍者》开发商捐建果园

去年 4 月上架的《Fruit Ninja》付费下载量目前已突破 6 百万，其开发公司 Halfbrick 在官网发文称，为了弥补被玩家砍烂的约 1500 亿颗水果，他们已与果树种植基金会（Fruit Tree Planting Foundation）建立了合作关系，欲在一个低收入的美国当地社区捐建一座果园，为当地居民谋幸福。

黑莓看上了安卓？

手机应用开发商 ShopSawy 称 RIM 正在其新平板电脑 PlayBook 及黑莓 8300、8600、8520 三款手机上测试 Android 应用。如果此事为真那可真是“太赞了！”。目前 RIM 还没有对此消息作出任何回应。



真的猛士，敢于直面法院的传票

著名黑客，神奇小子 Geohot 在成功破解 PS3 并被索尼告到法院后，淡淡地说了这么一句话：“我将会成为索尼 Xperia Play（即所谓 PSPhone）发售日当天排在队首的第一人，并将其作为我的下一个破解项目”。这可是同时向 SCE、SonyEricsson 及 Google 下战书啊！

愤怒的小鸟决定推出无广告付费版

Rovio（《愤怒的小鸟》开发商）在 Twitter 回复网友提问时称，Android 平台付费版《愤怒的小鸟》已经出于收尾状态，预计游戏将在一个月之内与广大玩家见面。付费版的“小鸟”将会移除旧的免费版中所附带的广告条，还用户一个干净的游戏空间。

天天有旗舰 日日有机皇

宏达电（HTC）是一个非常喜欢推出“机皇”、“旗舰”的厂商。在这万物复苏的春天……其代号“Thunderbolt（霹雳）”的新 4G 机皇终于在延期之后发布了正式开售时间：3 月 10 日。其价格为：裸机 $749.99，合约机 $249.99。

娱乐不仅仅是游戏 应该还有影音！

众所周知，乔布斯教主除了通过在 itunes 卖程序外，靠着电影、音乐等等内容也赚了不少钱。这不，Google 终于回过味了……赶忙在其 Android Market 加设了音乐、电影、电子书分类。这样的话安卓党也可以方便地通过手机购买自己所爱的影音文件了。



游戏文化 指间方圆

游戏姬 PRINCESS OF UCG

阔别已久的“游戏姬”又回来啦！这次栏目的主持人暂时换为我们可爱的新编辑天骄，请大家多多鼓励。（撒花的扔雷的赶紧上啊！）

大家好，我是实习编辑天骄，这一期“游戏姬”是由我来负责。能接到这个美差让我心里乐开了花，也让其他小编羡慕嫉妒恨啊！当然我会努力做好的，也请大家多多支持！

天骄





本期游戏姬小资料

名字：美煞
年龄：22
家乡：河南郑州
游戏时间最长的游戏：《逆转裁判》
是否有恋爱经历：恋爱养成类游戏里谈过算不算？
最喜欢的游戏角色／为什么：“《女神异闻录》系列”的角色都很喜欢，因为人物漂亮、召唤兽帅气。
给自己的定位：普通玩家
最喜欢的游戏：《铁拳 5》、《铁拳 6》
每周平均游戏时间：14 个小时左右

天骄：美煞你好！

天骄你好！第一次接受采访好紧张哦！

天骄：放轻松放轻松，来，给全国的读者打个招呼。

嗯……大家好，我叫美煞，是个热血上进乐观的治愈系少女。

天骄：没了？

嗯？还有什么呢？

天骄：你……你的属性是天然呆吧？

要不我问你答吧？

天骄：啊？

哦，不对不对，是你问我答。

天骄：果然天然呆啊。好吧，先问问你最喜欢的游戏是什么？

大学之前是《古墓丽影》，之后是《铁拳》。

天骄：我没听错吧，你居然玩《铁拳》？

对啊，我最喜欢三岛一八。

天骄：这个……为什么不是风间仁？！

风间仁的激光太生猛了，把握不住，因此非好感啦。喜欢三岛一八的原因吧，说出来你别笑我哦。

天骄：保证不笑。

是因为圈子里有一个朋友 COS 过他，我觉得挺帅的，于是嘛……

天骄：原来如此，那《铁拳》里面最喜欢的女性角色是谁呢？

当然最爱扎菲娜啦！

天骄：对了，你说你喜欢《古墓丽影》，那我考考你，《古墓丽影》第一作是在哪台家用机上发售的，快，抢答！

我是在电脑上玩的。

天骄：好吧，你赢了。下一话题，你觉得你和一般女孩最不一样的地方是什么？

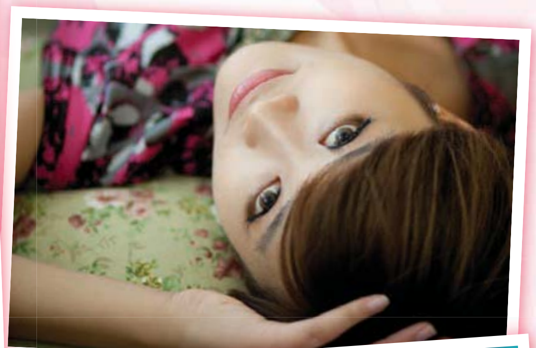
有男人的气概，能愿意承担责任与压力，在社会上努力奋斗以求一席之地。

天骄：哇……男人的气概，(低声说)不是说治愈系么？

嗯？什么？

天骄：没什么没什么，那能不能揭秘一下你的初恋情人是不是个游戏玩家呢？不行的话我们就下一个问题。

















下一个问题。

好吧，按照栏目的传统，我还是得问问你喜欢的男孩子是什么类型的。

我想想啊，如果是在大学里面，天骄就是我喜欢的类型……（被打断）

谢谢谢谢！非常感谢！

还没说完呢，不过现在快步入社会了嘛，那种大方得体，体贴靠谱的男生我比较喜欢。

你已经开始工作了？

是啊，现在在北京的某网站实习呢。

一个人在外面闯荡感觉怎么样？

其实还好啦，已经习惯了，平时也跟家人经常通电话，他们是我的动力！

加油！你可以的！那么除了玩游戏平时还喜欢做什么呢？

COSPLAY、摄影、视频、PS 什么的。

你摄影？你视频？

以前在学校学了商业摄影后就沉迷了，现在喜欢拍摄人像；视频嘛，就是给后期加特效什么的。

长见识了。那 COSPLAY 喜欢什么角色呢？

（兴奋状，还手舞足蹈）哎呀，这个太多了，比如刚才说的扎菲娜，还有凉宫春日，还有什么呢？哎呀，反正就是好多好多的！我超爱 COSPLAY 的！要不我给你看看我的作品吧！

好吧……你好激动啊。

嘿嘿，一说到 COSPLAY 我就兴奋呢！

冷静冷静！咳咳咳……还是栏目的传统，有什么想对 UCG 说的。

UCG，好样的！加油！天骄，你也加油！

好吧，大家一起加勒个油！



第一次看 UCG 是十年……五年……算了，对我来说都是昨天的事情。那时候虽然很多游戏都没玩，但是只看攻略就把自己带入其中，印象最深得就是《寂静岭》，每当下雾，我都会联想起那个叫“SILENT HILL”的地方；后来玩《零》第一次拿起照相机，手柄突然震动了一下，我下意识地瞬间就把手柄扔了……后来买了自己的主机，那时候网络远没有现在普遍，对蝌蚪文字不是十分了解的自己，只有通过 UCG 才能把自己喜爱的游戏继续下去。也不知道自己到底有多喜欢游戏，每当需要勇气的时候，“押忍”总是回响在自己的脑袋里，每当遇到不同的意见，会大喊一声“异议”，吓到了很多人……游戏带给我们的不只是娱乐，在享受的时候，不知不觉，其实我们是被教育了。

这样的语无伦次的感想真的大丈夫か？

果然天然呆！

天静

如何成为“游戏姬”？

1）准备好自己的简单介绍，包括简要生平和游戏经历。
2）清晰自然的生活照和艺术写真 3 至 5 张，包括头像和半身、全身写真，照片不必过于加工美化。
3）展现自己的个性的 500 字左右小文章。

将以上材料发送至 tt@ucg.cn ，编辑会第一时间通知入选的 MM！

读编往来

兰州市耿家庄邮局邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

插画：木仙
西达
恶魔猫那娜



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★ 269 期杂志上市之后有读者反映：第二目录页（第 8 页）出现了前一期杂志的内容！

经核查，该错误系上海分印厂的工作失误所造成，全国其他分印点印刷的杂志均没有问题。对于此次印刷事故带给读者的困扰，我们在此致歉！

本期杂志的赠品除了 120 分钟 DVD 外，另有一张《凯瑟琳》海报。海报共有两种图案（即 PS3 版封面和 X360 版封面），每本杂志会随机附赠其中的一种。作为对印厂上期错误的补偿，本期由上海分印的杂志会同时赠送这两张海报。希望广大读者能够一如既往地支持我们！

★上期小编形象改版之后便收到了众多读者来信，褒贬皆有，很多来信还写得相当妙趣横生。欢迎读者们继续踊跃吐槽！

★《游戏机实用技术》的电子版现已上线，不论手机、电脑还是 IPad，都能看到原汁原味的精彩内容！顺带一提，尽管从上一期开始我们杂志的价格就变成了 12 元，但电子版会依然保持 9.8 元的价格不变，有条件的读者不要错过哦！请访问华阅数码“读览天下”的《游戏机实用技术》电子版网址：http://ucg.dooland.com/

低价竞拍活动再创新低！2.4 元拿下竞拍品！

UCG 网站会员——全机制霸以 2.4 元的超低价拍得第 4 期拍品：北通 MVP 无线高清套装（市价：554 元）

以下是中拍人发回的公开信息：

真名：唐禹 **城市：**抚顺

QQ 号码：81011714 （穿毛衣的熊）

EMAIL：tangyu.guoling@yahoo.com.cn

低价竞拍第 5 期正在火热进行！竞拍品为北通 MVP 无线高清套装（市价：554 元），内含北通 HDMI 高清数字线一条、北通 MVP 球王 2 手柄一只和北通 MVP 特洛伊手柄一只，详情请登录 jp.ucg.cn 查询。



这就是爱！

本期“这就是爱！”栏目为读者们带来的是低价竞拍第 4 期中奖者“全机制霸”的正版游戏碟山！看这华丽的一墙壁正版光盘，连小编们也都是自叹不如呢。



全机制霸：

看到 UCG 杂志开设了一档小栏目，是展示自己收藏的，呵呵，我也有不少，借这个机会上几张……很希望结识各地的玩友，有兴趣的兄弟姐妹可以加我的 QQ，来者不拒，呵呵。还是那句话，参与就有机会……

八卦角

作为当期最具话题性的游戏作品，本期“八卦角”的爆料内容也是围绕着《凯瑟琳》展开的。各位编辑会不会玩《凯瑟琳》呢？通过他们的回答，读者们还可以稍微了解到一些编辑们的爱情观呢！

不玩，一是个人不太喜欢 Atlus 这家公司的游戏风格，例如金子一马的人设就让我一直无法接受。二是《凯瑟琳》的绝大部分时间都在推箱子，反而丧失了 AVG 游戏的本质，如果要享受游戏的剧情，本人会选择观看剧情录像。

我是少数既没有玩，也没有看人玩《凯瑟琳》的。因为某人的失误，导致《凯瑟琳》的盘和《杀戮地带 3》的盘同时到货，作为《杀戮地带》的真饭，我只能选择一个。更何况我对出轨的男人比较讨厌，无论有什么理由，既然你恋爱了，就得负责任。

无名（实习编辑）

我玩《凯瑟琳》选的是忠贞坚定的原配路线，原因很多。首先因为棕发凯瑟琳身上的高贵气质吸引了我，其次是因为我是个重情重义的好男儿，再次是因为我认为爱情就应该坚贞不移百折不挠，最后是因为，嗯，因为这位棕发凯瑟琳长得非常像我暗恋已久的一位女孩。

我虽然小试了一下，但没有打穿，因为成就太难拿。如果未来发现什么全成就 BUG，或者成就拿法有变化，我必然会玩的。因为本人不出手则已，一出手必定是全成就，所以肯定是全路线都要挑战，不过首选自然是泽城美雪路线。

本期刊登的剧情小说就是我首个打通的结局。身为一个女性，我难以接受小三上位这种结果，尽管金发凯瑟琳无论是外貌还是配音都是我喜欢的类型……

肯定不会玩的。我还欠了一屁股的游戏没玩呢，至少也要先把其他更想玩的游戏先玩了才能轮到这种完全不感冒的类型吧，这么一排的话，至少排到 20 年后了……

眼镜属性加上三石琴乃的组合，御姐必须是王道啊！如果无法理解这一点，那么请先把《新世纪福音战士》（葛城美里）、《高达 SEED》（玛琉舰长）这些作品看一百遍吧～

《凯瑟琳》这个游戏剧本很棒，玩这个游戏的时候确实有很多感同身受的地方，常常唏嘘不已。我觉得自己的婚姻观更类似于文森特的朋友强尼（子安武人声优的那个），两个凯瑟琳都不是我的菜。


一位欧美游戏玩家 COS 的金发凯瑟琳。

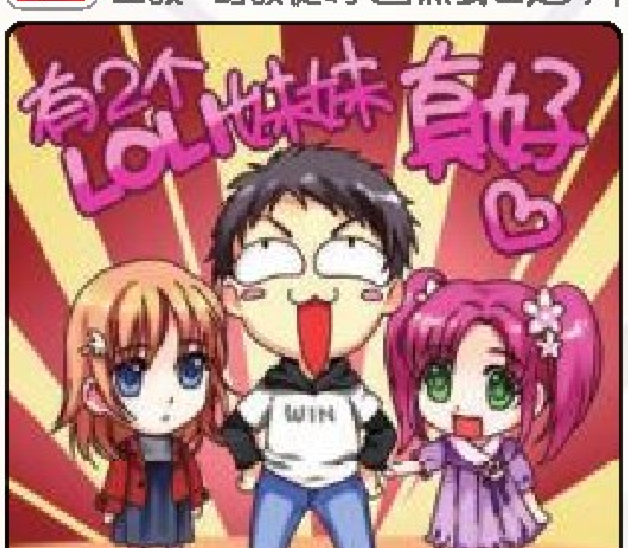
虚拟与现实



Email 游戏机实用技术最忠实的 fan：269 期送的 PSP 贴纸我灰常灰常地喜欢，请问如果贴纸弄下来后留下痕迹，咋处理……

万一出现这种情况，最简单的方法就是购买一瓶 Zippo 的火机油，倒一点在纸巾上就可以轻松地将贴纸残留下来的胶痕擦拭掉了。

Email ごくでら：想不到九老师也是同为“妹妹大人至高无上教”的教徒啊（当然我也是），不知道编辑部里有没有同教的同志呢？其实我真的有妹妹的（虽说不是我亲生的……），而且是两个，还是 LOLI！最后说一句：“有两个 LOLI 妹妹真好！”



忍不住吐槽一句，如果是你亲生的，那就不是妹妹，而是女儿了……

炫耀者必将浮云！

交友平台

“交友平台”开通后我们收到了不少读者发来的游戏账号，但很多人都没有写清楚自己的网络状况。俗话说得好，世界上最远的距离莫过于你在网通我在电信，因此提醒各位玩家，来信时请务必注明你的联机用 ID（PSN ID、XboxLIVE ID or Wii 联机号）、网络环境（电信、网通 or 其他）、平时在线时间以及想要联机的游戏名称，避免造成不必要的麻烦。

wchio
机种：PS3 ID：KILL—msz988
服务器：港服 网络：网通
在线时间：—
留言：我是天津的 PS3 玩家，想找人联机《杀戮地带 3》和《GT 赛车 5》，最好是网通玩家，谢谢。

K.K.K
机种：PS3 ID：a1264739031
服务器：港服 网络：电信
在线时间：周末和寒暑假期全天
留言：联机以《COD》和《KZ》两大系列为主，兼《刺客信条 兄弟会》等各种网战，个人偏菜鸟向和奖杯饭向，期待同样菜鸟切磋和高手指点。

2010 TV GAME大赏 获奖读者感言

2010 TV GAME 大赏 二等奖读者 哈尔滨 赵涵

首先在此给各位编辑和所有的 UCG 工作人员拜个晚年。祝贺兔年快乐，身体健康。

2011 年 1 月 24 日第一时间买到了 267 · 268 期合刊，当翻到了 2010 年度 TV GAME 大赏活动中奖名单那页时，先是有点期待地在参与奖里看看有没有自己的名字，找来找去也没有找到，略微有些许的遗憾。后来不经意间发现自己居然 RP 爆发，中了全国二等奖，回想起这 10 多年间和《游戏机实用技术》走过的风风雨雨，不禁泪流满面。

我是 1984 年出生的人，我的游戏生涯也蛮长的，从 1991 年接触 FC，到后来的 MD、PS、DC、PS2、X360 和 PS3。同时我还是掌机玩家，GBP、GBL、GBC、GBA、GBA SP、NGPC、PSP、NDS、NDSL 一路走来，也玩街机，但是不碰 PC。至今我仍然保持着旺盛的斗志，充足的干劲，X360 游戏已经爆机 93 款了，PS3 也有 14 款之多，且 PS3 全部游戏奖杯获得率都在 80% 以上，现在正在苦攻《GT 赛车 5》。所以对于那些说现在游戏没有乐趣的玩家，我想说游戏没有变，变的是你们自己。不要见到神作就想入手或下载，选择适合你自己的才最重要。我现在就很简单，自己特别有爱的正版加尽量完美，自己比较喜欢的最差也要爆机。

谈到我和杂志的相识，那是 1999 年 11 月底，我还在读初中，由于激情四射的 1998 年世界杯，我爱上了足球。家中的 MD 和 GB 上的足球游戏已经不能满足自己的娱乐要求，变隔三差五的去包机房玩 PS 上的足球游戏。一天当我经过书摊时发现了一本新的杂志，上面居然有 PS2 的主机照片和《实况足球 2000》的图片，赠品是《生化危机 3》的海报，就狠狠心，花了 12 元买了下来。喜出望外的是杂志居然是全彩的铜版纸印刷，在当年可是一件了不起的事情。那本书中《生化危机 3》的攻略看了无数遍，都已经到达了倒背如流的境地，总幻想着自己在玩那款游戏。后来才知道那期是杂志的总第 12 期。

UCG 陪伴我走过了无数个春夏秋冬，从总第 12 期到总第 268 期，整整接近 12 个年头，我还保持着初恋般的感情。每一本书至今仍保持 8 个小时以上的阅读时间，每一本书仍然是争取第一时间入手。当年高中晚自习前仅有的 30 分钟休息时间里，经常看到我飞速奔跑的身影，跑了 3 站地去买快要来的最新杂志，当拿到杂志飞奔回学校时全身都湿透了。如果杂志没来，便等第二天晚上再去。结果那年的运动会我勇夺 800 米第六名，UCG 功不可没啊！ 2003 年我考取了郑州的大学，但是大一是在郊区上学，我每个月仍然会抽时间坐 30 多公里的汽车去市区购买最新的杂志，有几次控制不住等不及周末下午就跑去市区了。毕业后在基层锻炼和学习，母亲把每一期的 UCG 都用 EMS 发给我，当时 EMS 是 22 元，杂志才 9.8 元，但是我觉得是值得的。可以说，UCG 陪我走过了忙碌的初中、紧张的高中、丰富多彩的大学、最艰难的锻炼时光和现在步入正轨的生活，我们还将一起走下去，永远。

我曾经最大的愿望不是有一个玩家女友，不是有多么好的一份工作，更不是大富大贵，而是能把 UCG 都集中在一起。因为大学在外地读了 4 年，加上搬了几次家和借给亲朋好友，我的 UCG 分散在好多好多地方，由此也错过了 200 期时征集的 VIP 读者活动，成为了自己最大的遗憾。2010 年下半年用了几个月的努力终于把所有的杂志都归拢在一起了，还特意为它们买了一个大大的书柜，给它们安置了一个新家。现在没事就在书柜前徘徊一会，翻开以前的杂志，闻闻书香，别有一番风味。

经常回明信片都是为了参与杂志的互动和给杂志一些建议，从来没有想过自己会中大奖。以前陆续中过一些纪念奖，也得到过一些明信片，每次都开心好久，然后把奖品收藏起来。这次中了体感套装，可以让家人们也参与到游戏大军了，让她们在家里也可以好好的锻炼锻炼身体。我兴奋地告诉了很多的朋友，为此也付出了请客 N 顿饭的代价，真是痛并快乐着。

这 10 多年的友谊，UCG 已经和我成为了最好的朋友，我会永远陪伴着你们的。

感谢游戏机实用技术杂志社，你们辛苦啦。



赵涵
2011 年 2 月 20 日
于哈尔滨

2010 TV GAME 大赏 二等奖读者 邯郸 朱俊峰

非常感谢《游戏机实用技术》杂志社给我这个奖。抽了八年的奖，终于人品大爆发了！

与 UCG 结缘已经走入第九个年头，我也是马上奔三的人了，说实话，对游戏的热情已经不再像以往那样热情，但是，本次中奖好像自己返老还童，青春犹在。在奖品没到手时，就已经先买了两张正版游戏。心中焦灼并幸福的等待，让我日夜思念 PS3，好久都没有如此的心情，激动地无法准确表达自己的感受。

年后，天天查看 EMS 单号，看奖品的下落，终于在本月 21 日上午第一时间拿到了单子，第一时间到邮局取，但是，由于工作人员的失误，装奖品的邮包被忘记装车，被落在了本邮局的上线，晕。没办法，自己又在下午自己坐公交去取，几经周折，终于拿到了奖品。为此，还特地在开邮包时录了一段视频。

话说，在第一时间接到中奖的电话时，都不敢相信，问要什么奖品时，自己竟然蒙了，一会儿平静下来，才打电话过去说要 PS3。



2010 TV GAME 大赏 二等奖读者 广州 蒋仰洲

当我接到工作人员的电话通知我中奖时，感到非常意外，仿佛整个人都处于梦幻之中，虽然我看 UCG 很多年了，但对于杂志上的各种有奖活动，之前基本都没参加过，因为我之前一直都认为 UCG 的读者基数那么大，抽中自己岂不是需要天大的牛屎运，几率太低。但是后来我发现这种想法错了，寄信、寄回函、参与 UCG 的各类活动，也许并不是只是为了中奖，更是为了我们对游戏的爱，是为了我们喜爱的 UCG，是为了让 UCG 的编辑们知道有我们这些读者在支持他们！这次我的中奖就很好地证明了这一点：只要真心支持 UCG，支持自己喜欢的游戏，寄出自己的心声，那就可能中奖！

UCG 给我带来了快乐与动力，我从 UCG 上得到的东西太多了，甚至于用语言无法具体表达，总之，你们的杂志我会永远支持下去！我希望将来会出现这样的情景：窗外夕阳西下，落日的余晖撒下窗台，微风轻轻的拂过窗帘，我坐在窗边，低头注视着手中的第 N 代 iPad，目光中透出兴奋而充满活力的光芒，这光芒仿佛让这个已是古稀之年的老头年轻了几十岁，表情看起来像个孩子。只见 iPad 屏幕最上端的几个大字是：游戏机实用技术 206X 年 TVGAME 大赏 中奖名单……（50 年后的杂志应该都是电子读物了吧？无限 YY 中……）

最后，我要感谢 UCG，感谢北通科技，感谢 CCTV，感谢铁岭 TV（误）。

本期名场面

弱不禁风

春节回去前洛克悲惨地发现，半年的编辑部生活导致自己的体能极速下降，仅拿少量行李就差点要了自己的命。于是放假回来后，洛克每周必会抽出时间来去离家不远的足球场踢40分钟球。可惜的是，截止到目前为止体能没恢复多少，反倒是因为长时间穿着球衣吹冷风而差点患上重感冒（洛克在场上的位置是守门员）……

人多力量大



《凯瑟琳》的关卡难度有目共睹，编辑刚开始玩的时候往往会被卡在某个地方死活也打不过去，柰落就是其中之一。看着他不停地读档重来，本想在一旁观摩剧情的其他编辑也终于按耐不住性子出手相助。"人多力量大"这句话果然不假，在众编的合作努力下，文森特终于在BOSS的疯狂攻击下苟且偷生成功。当游戏画面上出现文森特欣喜狂呼的动作时，电视机前的众编辑也忍不住跟着COSPLAY了起来……

功夫高手

话说某天无名遛弯的时候来到市中心一条比较黑的小巷，两名原本坐在地上抽烟的瘦弱少年突然满怀深情地看着无名，站起身双手插兜走了过来，无名顿觉不妙，只见二人越走越近，无名心里明白等对手掏出凶器再出手就晚了。于是说时迟那时快，无名迅速上前一步一记直拳重击一名少年的面部，紧接着身体一弓，肌肉瞬间放松再绷紧，从下到上一记炮天脚，踢在了那位少年……呃……平时男同胞们不愿意对外展示的部位，然后趁二人处于倒地硬直状态的时候迅速逃进了有路灯的地方。

2010 TV GAME大赏 三等奖读者 上海 王晓栋

很感谢《游戏机实用杂志》历来的辛勤工作。作为一名老读者老玩家，我会一直关注，支持你们。这次的获奖我感到很意外很兴奋，希望贵社能越做越强大，在游戏界如同天上天下八荒六合唯我独尊般的权威。P.S. 太给力了，谢谢各位！！





▲家里最上镜的一位，哇哈哈哈哈！

◀这样很有爱！

2010 TV GAME大赏 三等奖读者 成都 张怡婷

感谢UCG所有亲爱的小编们！对于中奖从来只抽中过餐巾纸一类廉价物的我来说，这次的年终三等奖实在是来得太突然！直到从神圣的快递员手中接过神圣的沉甸甸的包裹过后，我才顿悟这不是幻觉！这是真货……于是我的RP又刷新了上限……《游戏机实用技术》伴随了我6年，虽然只有某几次年终寄过回函。但，这次突如其来的大奖着实证明了一个道理：只要爱得深，年终大奖找上门……再次感谢各位妙手回春的编辑，以及UCG所带来的每份感动！



猛拍一砖

被拍人：八重樱

Email Dick_iori：为啥269期上《最终幻想Versus XIII》变成PSP上的游戏了？那画面也太华丽了吧，PSP能承受的住吗？

我恨不得刨个坑儿把自己埋了……orz

本期流行游戏

《凯瑟琳》

胜负师、八重樱、柰落、纱迦、等

我只是想统计一下这个游戏有多少种不同的死法。

——因不停retry惨遭众编围观的八重樱解释道。

《子弹风暴》

脆薯条、柰落、纱迦、星夜

"原来还可以这样死啊！"

——无意间完成一个隐藏杀敌技巧的纱迦兴奋地说道。

《骑士契约》

纱迦、洛克、九兵卫、八重樱

原来我根本不认识这个手柄……

——被高难度下QTE折磨的洛克留。

"等等，我休息一下，有点晕。"

——《骑士契约》的视角让FPS达人九兵卫叫苦不迭。

@ Email eligor：在开学后入了改版的 UCG，看了八重樱在多边共享栏目中写的影评后，我凌乱了。我去年在电影杂志上看到过《告白》这部电影的故事简介，读后不禁后背发凉。但是真正令我没想到的是：形象是身着洋装的小编八重樱看这种电影？！难道真是应了那句话：每一个软妹切开后都是黑的。

其实我看片子的口味是比较重的，像《大逃杀》、《杀死比尔》这种都是我的菜，各种恐怖惊悚推理也在我的兴趣范围内。所以，女性是一种善于隐藏本性的生物，千万别被她们的外表所迷惑……

最贪心的读者：

@ Email 黑山老鬼：赠品，我想要……妹子和百万吨超电磁炮。

众编：这个真没有！

言行不一



一刀有话说（特别版） Vol.25

在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2011 年 3 月最佳作品评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上 3 月份候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



1号 总第 269 期（2011 年 3A）《风龙骑士姬》 作者：EXAM（香港）



2号 总第 269 期（2011 年 3A）《雷狼龙》 作者：苑阁宝（北京）



3号 总第 269 期（2011 年 3A）《红年兽》 作者：sky（广州）



4号 总第 269 期（2011 年 3A）《拉薇妮丝》 作者：BWmk2（临海）



5号 总第 269 期（2011 年 3A）《双子贺岁》 作者：朋克猫咪（上海）



6号 总第 269 期（2011 年 3A）《战国 Basara3》 作者：贺笑恒（北京）



7号 总第 270 期（2011 年 3B）《游戏王》 作者：八望龙崎（广州）



8号 总第 270 期（2011 年 3B）《刺客信条》 作者：月の命（肇庆）



9号 总第 270 期（2011 年 3B）《暗の召唤士》 作者：韦煜（深圳）



10号 总第 270 期（2011 年 3B）《妖姬》 作者：东方朔（广州）



11号 总第 270 期（2011 年 3B）《狙击雪狼》 作者：周沫（北京）



12号 总第 270 期（2011 年 3B）《海扁萝丽》 作者：MR.children（南宁）

杂志相关

@ Email 校川库止：上期杂志改版，变化最大的应该是“黄金眼”了吧？新加的 5 项数据圈比较给力，但仔细一看感觉问题不少。每个游戏的这 5 项数据都不统一，像《最后的故事》还比较中规中矩，分为画面、音乐、战斗系统这几项，但隔壁的《战国无双 3 Z》就整出个白金耗时、新人物魅力。更奇怪的是《梦幻俱乐部 ZERO》，居然有女孩魅力、歌曲杀伤力这些数据。好吧，我承认我懂的，但每个游戏搞不同的标准，评出来又有什么意义呢？

@ Email 刘胤：上期“黄金眼”的变化可真够大的，不过全新的能力图比较赞，整个页面看上去像是选人画面一样，很有意思。因游戏不同而选择不同的打分标准也很有意思，能够体现出游戏的更多魅力。编编们看来是花了不少心思啊！

上期改版，“黄金眼”算是读者来信中提得比较多的栏目，这里特意选出了两封来信，代表了来信中的两种主流意见。大家最关注的就是新加的数据圈，反对者认为 5 项标准不统一则失去了打分的意义，赞同者认为 5 项标准不同更能体现每个游戏的不同特色，相比之下持反对意见的人要多一些。

结合两派读者的意见，我们决定对 5 项标准进行修改。修改后的 5 项标准为：画面表现、音乐音效、游戏性、创意或进化度，以及一项特色评价。

画面表现、音乐音效、游戏性是国际游戏媒体评分中必不可少的选项，我们对每一个游戏的这三项标准均会打分。

第 4 项标准固定为创意或进化度，原创游戏就评创意，非原创游戏就评进化度。

第 5 项标准则是根据游戏特色而选择的，不固定。

希望以上改动能够让大家满意！

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



PEGA Wii 太鼓专用鼓

1名

一等奖

2名



MVP 北通无线球王 2（无线六轴震动版）

二等奖



3名

PEGA PS3/X360 周边

2AB 互动信箱礼品名单

大奖	PEGA Wii 太鼓专用鼓			
	石家庄	蒋济云		
一等奖	MVP 北通无线球王 2			
	天津	张成仁	北京	刘国威
二等奖	PEGA PS3/X360 周边			
	广州	刘天猛	上海	张琼梁
	深圳	陈其深		
三等奖	黑角 PSP 周边（随机抽取）			
	上海	王亦刚	天津	龚云龙
	合肥	刘牧之	南京	马化龙
	武汉	杨　琳	上海	谢敏敏
	重庆	魏晓尔	深圳	张习之
	成都	董创清	北京	钟山海

三等奖

10名



黑角 PSP 周边

本期问题

1. 请给本期杂志评个分，同时指点优缺点。
2. 对新栏目“强作袭来”，你有什么看法。如果你比较满意的话，请写出你希望以强作袭来方式制作的近期游戏名单。

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
E m a i l：pgking@263.net



《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40、41、43 辑、第 62、63、65、67 辑、第 75、77、84、87 ～ 90 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 111、131 ～ 133、148、152 辑，定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、15 ～ 18、29、36、37、38、39 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》、《PSP 专辑 Vol.9》、《PSP 专辑 Vol.10》、《PSP 专辑 Vol.11》定价 28 元，《PSP 专辑 Vol.12》定价 32 元，《NDS 宝典》定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.8》、《怪物猎人狩猎志 Vol.9》，定价 12 元，《怪物猎人 携带版 3rd 完全攻略本》，定价 42.00 元。《卡牌 · 桌游》第 7、9、10 辑，定价 15 元。

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）



邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
E m a i l：gamers@263.net

《游戏 . 人》40 辑，定价 16 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价 12 元；第 20、31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《如龙 4》特辑，定价 19.8 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《XBOX360 专辑》第 13 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第12 辑、第13 辑，定价32 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社



邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
E m a i l：ad@ucg.cn

总第 167 期、总第 180 期、总第 184 期、总第 186 期、总第 189 期，定价 9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 216 期、总第 269 期、总第 270 期，定价 12 元。总第 220 期、总第 225 期、总第 226 期、总第 232 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 期、总第 252 期、总第 257 期、总第 260 ～ 262 期、总第 265 期、总第 266 期，定价 9.8 元。总第 229 期，定价 15 元。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267 · 268 期，定价 19.6 元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
E m a i l：acg@vip.163.com



《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《寄生前夜 第三个生日 设定资料集》，定价 22 元；《AKB1/48 与偶像恋爱》写真攻略本，定价 32 元；《生化危机 终极档案》，定价 45 元； 《iPhone 专辑》第 2 辑，定价 28 元 / 辑；《光环 进化》，定价 32 元；《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《猎天使魔女 无限巅峰默示录》，定价 28 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人 2》，定价 9.8 元；《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价 32 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1 ～ 6 辑，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、18 ～ 25 辑，定价 19.8 元 / 辑；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 54 期，定价 18 元。

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



紫色调的铜锣湾地铁站。

摄影 by anubis

洛克

在上期截稿时洛克虽然感到嗓子有些隐隐作痛，但还是不怕死地狂塞烧烤、雪糕，结果可想而知。当晚洛克就因为咳嗽折腾到半夜都睡不着觉……

过了几天凌晨4点才能睡着的“神仙”生活后，身心疲惫的洛克终于下定决心去医院看病。当日负责看诊的医生二话不说，大笔一挥便给洛克判了死刑——普普通通的几瓶消炎药加上2天共6瓶的点滴就收了400大洋。回想起在家乡，这种小感冒最多花30块钱打几针再泡个热水澡发发汗就好了。不由感慨在大城市这病算是越来越生不起了……

编辑部购入3DS后，作为“掌机党”的洛克自然迫不及待地抢过来爽上几把。虽然游戏画面较上一代的NDS相比有着飞跃性提升，但裸眼3D给眼睛带来的负担也是显而易见的——在玩了几关《战国无双　编年史》后，本人就感到一阵轻微的晕眩感，两眼更是一直处于在对焦的状态什么都看不清楚。洛克也在这里提醒各位想要入手3DS的同学，在购买前最好先去附近的游戏店试玩一段时间，以确认自己是否对3D画面相性良好，免得买回来后才发现自己无法适应，那时可就真是欲哭无泪了。

本期个人签名

春天来了，5月病也跟着来了……人生最大的幸福莫过于能睡到自然醒啊！

胜负师

［铂］这期杂志做完，要回老家一次。和胜子分开四个多月了，甚是想念。从视频里看到他已经长大了许多，爸爸叫得也是抑扬顿挫，字正腔圆。而且据说他很有环保意识，地上有一点脏东西，他都会捡起来扔到垃圾筒里，一定要见识一下。

［金］死了上百次，《凯瑟琳》总算NORMAL全金了，但一上HARD发现一切只是万里长征第一步。一想到除了HARD全金，酒吧街机还没碰，巴别塔也一直卡在第一关的120来层，真是有些心寒。不过这么有意思的游戏真是让人欲罢不能，还是会尽我所能坚持下去。

［银］PSN的100日元神作《元素怪兽》不知不觉已经打了70小时，因为港服不能买对战券，所以都是在玩免费的比赛，成绩一直都还不错，遭遇战经常打得惊心动魄。最近主要玩的都是些动脑子的游戏，估计得阿尔茨海默症的风险应该下降一些了吧！

［铜］国王选驸马，说谁能让一头大水牛先点头、后摇头、再跳到水里，就把公主嫁给他。一屠夫上前，对着水牛说：“你挺牛的呀！”牛得意地点点头，“认识我吗？”牛摇头，屠夫拿出尖刀在牛屁股上一扎，牛疼得跳入水中。国王嫌屠夫手段粗暴，要求他再试一次。屠夫对着水牛又说：“现在认识我了没？”牛点头，“还牛不牛了？”牛摇头，屠夫拿出尖刀晃了晃，“知道该怎么做了？”牛嗖地一声跳入水中……

本期个人签名

结婚，让男人的权力减半，义务加倍。——亚瑟·叔本华

奈落

《挪威的森林》电影版终于看完了。小说原版和译版都看了不知多少遍，这次终于看到文字变成画面。电影本身的镜头画面和配乐都很棒，也看得出尽力还原原著中的很多经典场面和细节。看着演员们说出那些早已烂熟于心的台词，还是很兴奋的。绝大部分角色（尤其是配角）还是非常贴切原著的。只可惜女主角之一的直子（菊地凛子饰）实在是不符合心中直子的形象。尽管菊地凛子的表演感染力很强，但是外貌有的时候还是很重要的。另一名女主角绿，个人觉得缺乏原著角色的那种独特的活泼，而且演员本身念台词也很勉强。男主角饰演者松山健一本来也是一位气场很足的演员，不过依然没有表现出渡边那种被冷漠掩盖住的坚强和积极，也缺少类似孤僻和智慧的气质。以上只是一家之言。

《龙之世纪Ⅱ》的试玩版真是爽啊，相比一般的美式RPG更像是动作游戏，战斗节奏比前作快很多。三个职业每个都打了两遍还不过瘾，其中最喜欢盗贼，背刺技能帅得一塌糊涂。果断预定，期待妇女节早日到来！

睡前的书一本一本看得越来越快了，说明睡得早了？（没有吧……）前天开始看重松清的《再会》，玩过《失落的奥德赛》的人可能还记得这位作家。重松清的特点是感情细腻真挚，却不矫情，我觉得这一点对于写作者来说极为难得。

写这篇寄语的时候距离苹果新品发布会还有几个小时。到底iPad 2表现如何？会不会有其他神物公布？真期待啊。不过无论如何，初步制定了“iPad 2+苹果外置小键盘”的入手计划……

本期个人签名

心意已决。

纱迦

★我这双眼睛左近视、右散光，但玩起3DS来居然毫无异状，不得不说本人的眼睛就是天生为游戏而生的。3DS首发游戏里最感兴趣的当然是《战国无双　编年史》，游戏有不少新要素，但最近几年的《无双》实在太多了，而且马上3月10日还有《真·三国无双6》，我可不想过早地陷入对《无双》的审美疲劳中。对了，还有个《特洛伊无双》，不过听说有家英国媒体只给了十来分（满分为100），这已经不能用雷来形容了。

★最近用了一下iPhone上的某个熟睡软件。其实本人的睡眠一向没有问题（每天1点才睡，当然睡得香），用这个纯属好奇。该软件号称能让人进入深度睡眠，一个小时抵得上好几个小时浅度睡眠。使用的前几天感觉确实不错，6个小时后就自动醒来，而且一点都不困，于是以为发现了神软件。没想到过了两天之后就出现了睡不着的问题，果断停用。看来对于这种有关身体健康的东西，还是得多注意一点为妙。

★在新同事的带动之下，编辑部也有了情人节当天送巧克力的习俗，不过还是觉得很奇怪。这次来的几个新同事都很有特点，各有自己擅长的游戏类型，且在该类型上具备轰我等前辈至渣的实力。当然光是有超高的游戏水平还不足以成为一名称职的游戏编辑，这里也请各位读者多多指教。

本期个人签名

本期最搞笑的笔误：热得满身大汉。



最近抽空把《CSI》最新一作的全成就与白金全收了，本作不愧是公认的成就神作和奖杯神作，两遍的时间加起来都没花上多少。其实作为一款既探案、推理，又研究、实验的游戏来说，本作还是有不少亮点的，推荐给有一定英文功底的玩家。

因为《PS3专辑》的关系，前段时间除了《死亡空间2》还一直在与《波斯王子 三部曲 高清重制版》较劲，做梦都是王子跳来跳去的矫健身影，也留下了发动"时光倒流"的后遗症：只要是玩动作游戏时挂掉了，第一反应就是按住L1键……结果显然是悲剧的。现在《PS3专辑》Vol.13已上市，准备体验或正在重新体验"《波斯王子》系列"辉煌时期三部曲的玩家不妨弄一本来看看，说不定一顺手就把三白金给拿了……只要能助大家拿白金，这么一来我也没算白"中毒"。

本期个人签名

Born This Way！



【ASL】上海ASL完美谢幕，相信到场的近万名观众都会和小九一样觉得不虚此行。有了这次成功的经验，我们也完全有理由期待下一次ASL依然会再次来到中国。这里还要感谢到场的热心读者，我们一定还会再见的！ \（^o^）/

【上海】上海距离自己记忆中的印象变化太大了，虽然每年都会经常去，但却几乎没有好好逛一逛这座几乎每一秒中都在变的都市。乘着参加ASL的机会，也和很多老朋友、老同学聚了聚，最大的感受就是——身边有一个能随时接纳你的圈子，真好。

【3DS】拿到3DS的第一感受是"好小"，传说中的3D效果还算比较满意，只是眼睛还需要一个适应的过程，否则长时间对着屏幕会产生明显的疲劳感。不过3DS最让我沉迷的地方并不是游戏，而是3D拍照功能，用来拍模型手办简直太过瘾啦！"盆景"效果一般的观赏性真赞！



▶俺妹的doll第一时间入手了，于是终于开始坠入原力的阴暗面了（纱迦语）。

本期个人签名

3DS版的《Love Plus》快来吧快来吧快来吧……



骑自行车是件很爽的事情，锻炼身体，呼吸新鲜空气，到新的地方，看各种人。一口气骑上一个多小时就畅快淋漓。这种天气比热得满身大汗的夏天要好太多了。

坚持每天看一部电影会让闲暇时间缩短，但是不把这当成任务，真切享受其中的乐趣，体验故事、画面、音乐和演员的神情，长时间的积累是可以产生质变的。

终于看完了《挪威的森林》电影，我认为这并不是给没看过原著小说的人看的，应该可以认为能接受这样的爱情故事的人都已经看过原作吧，如果你没看过小说，或者没把小说看进去，或者不喜欢原著，那么你还来凑这个"热闹"，那自讨无趣观影完毕之后就不要大放厥词的好。电影其实很好了，在120分钟讲完这个故事，前半部分节奏有些快，后面就渐渐缓下来，开始觉得直子和绿子怎么也没办法和小说中的角色性格和外貌对上，但是看着看着觉得就是她们了……我知道整个电影缺的是小说那样的一个倒叙式的开头，和那句统领全篇的话：死并非生的对立面，而是作为生的一部分永存。

本期个人签名

You are the queen and I am your chessman, that goes on.



最近被朋友忽悠去看了《驭星者》，算是近几年来素质颇高的原创动画，骨头社的动画一向素质有保障，男女通杀啊。好吧，其实是冲着小清水亚美去的……一开始还真没听出来哪个是她配的音，看到后面才发现，原来隐藏得真深。话说动画的几首主题曲还真不错，不仅有熟悉的SCANDAL，《星之海洋 二次进化》的OP，还有青春少女组合9nine。户松遥的剧中歌也非常不错，可惜完整版的编曲实在是让人无法接受。

截稿前收到了一个朋友从英国寄来的巧克力，前人26年中收巧克力无数，第一次收到情人节的巧克力还是很是激动的。虽然邮政不给力，但还是非常开心，算是迄今为止我所吃过最甜的巧克力了，谢谢。

本期个人签名

无限支持Aquaplus，必限定。



★从年后上班开始一直忙到现在，终于要迎来胜利的曙光，看来这期截稿之后可以有一段较长的、安逸的时间了。我那积了一大堆的片子与游戏啊～再耐心地等我两天(>^ω^<)

★3DS玩了10分钟之后的感觉：看来真的要买一个呀！再玩了20分钟之后，貌似出现晕眩症状，呃，还是再观望观望吧……

★说实话，看3D电影时的眼睛疲劳程度绝不比3DS低，而且3D电影的亮度普遍不足，戴个"墨镜"看电影真是不爽，这一点3DS就要好得多，裸眼3D屏比下屏幕还亮。个人感觉3DS最大的缺陷就是玩游戏时要保持姿势的绝对固定，观赏角度稍微偏一点就有点恍惚的感觉了。

★玩3DS时，"旁观者"是几乎看不到3D效果的，这是它的先天缺陷，不过说不定也会成为一个优势。试想：小朋友带着3DS到教室里，一群人上来围观，大家都看不见3D，非要把机子推在自己手上才能看到，体验不到3D的小朋友们那个着急啊，回家就哭喊着要爸妈给买一个了……

本期个人签名

惴惴然的期待。



★《凯瑟琳》的感悟之一：人生没办法retry，你只能为自己做出的选择承担全部后果。

☆打通《凯瑟琳》的转天，就看到一则新闻说，某人搞婚外恋被妻子发现，妻子用菜刀把小三活活砍死，我勒个去，艺术果然源自于生活……

★有什么别有病，没什么别没钱。亲人近期去一家私人诊所补了一颗牙，一共花了8000多块，而且无法使用医保卡报销orz。亲人很是心疼这笔花销，我倒是意外感到庆幸，幸好不是满口牙都出问题，否则还不得补出一套房子来……

本期个人签名

"你的脑子是单核的吗？"这句骂人的话我居然想了10秒才明白是什么意思……

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2011.03.03-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

3DS 在众目期待中发售了，而与之相对的，NDS 等“现世代”主机却开始慢慢退居幕后，游戏的更新换代意味着玩家的硬件需要跟着升级，这是一项系统工程（笑）。家用机方面，3 月份比较受观众的几款大作主要集中在 PS3 平台，喜欢日式游戏的玩家将有很大的选择空间。美式作品部分则数“《机车风暴》系列”最新作最受关注，该作日版要早于美版近一个月发售。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年3月					
8日	职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
8日	美国职业棒球大联盟11	MLB 11：The Show	SCE	体育	美版

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年3月					
3日	科学君的地球大探险	飞び出せ！科学くん 地球大探检！谜の珍怪生物に挑め！	NBGI	动作	日版
3日	数码宝贝 超合体大战	デジモンストーリー 超クロスウォーズレッド	NBGI	角色扮演	日版
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
17日	力量高尔夫	パワフルゴルフ	Konami	体育	日版
31日	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	Square Enix	角色扮演	日版
2011年4月					
7日	好想告诉你 传达的感受	君に届け ～传えるキモチ～	NBGI	文字冒险	日版
21日	名侦探柯南 蓝宝石的轮舞曲	名探侦コナン 苍き宝石の轮舞曲（ロンド）	NBGI	文字冒险	日版
28日	薄樱鬼 游戏录DS	薄樱鬼 游戏录DS	Idea Factory	文字冒险	日版
2011年5月					
26日	财宝报告 机械的遗产	トレジャーリポート 机械じかけの遗产	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	神秘的房间	益智			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年3月					
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
15日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
22日	乐高星球大战III 克隆人的战争	LEGO Star Wars III：The Clone Wars	LucasArts	动作	美版
24日	活祭之夜	イケニエノヨル	MMV	动作冒险	日版
2011年4月					
5日	VR网球4	Virtua Tennis 4	SEGA	体育	美版
17日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean：The Video Game	LucasArts	动作	美版
28日	闪电十一人 王牌先锋	イナズマイレブン ストライカーズ	Level-5	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年3月					
8日	龙之世纪II	Dragon Age II	EA	动作角色扮演	美版
8日	职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
8日	美国职业棒球大联盟11	MLB 11：The Show	SCE	体育	美版
15日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
22日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版
22日	乐高星球大战III 克隆人的战争	LEGO Star Wars III：The Clone Wars	LucasArts	动作	美版
24日	少女巡航机X	オトメディウスX	Konami	射击	日版
24日	终焉	ESCHATOS －エスカトス－	Qute	射击	日版
29日	极品飞车 变速2 释放	Shift 2 Unleashed：Need for Speed	EA	竞速	美版
31日	太空频道5 Part 2	Space Channel 5 Part 2	SEGA	音乐	美版
31日	特洛伊无双	TROY无双	Koei Tecmo	动作	日版
31日	交错频道 所有人的记忆	CROSS CHANNEL～In memory of all people～	Cyberfront	文字冒险	日版
2011年4月					
5日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
7日	弹魂	バレットソウル －弹魂－	5pb.	射击	日版
12日	迈克尔·杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
19日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
19日	致命格斗	Mortal Kombat	Warner Bros.	格斗	美版
26日	闪点行动 红河	Operation Flashpoint Red River	Codemasters	主视角射击	美版
28日	幻境神界 大天使的崛起	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON	Ignition	动作	日版
28日	魅影破坏者	ファントムブレイカー	5pb.	格斗	日版
2011年5月					
3日	永远的毁灭公爵	Duke Nukem Forever	2K Games	主视角射击	美版
10日	VR网球4	Virtua Tennis 4	SEGA	体育	美版
17日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean：The Video Game	LucasArts	动作	美版
17日	边缘战士	Brink	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
24日	尘土飞扬3	Dirt 3	Codemasters	竞速	美版
24日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	赤刀 真	赤い刀 真	Cave	射击	日版
31日	地牢围攻III	Dungeon Siege III	Square Enix	角色扮演	美版
2011年6月					
14日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
14日	变形金刚 月之暗面	Transformers：Dark of the Moon	Activision	动作	美版
16日	史坦斯闸门 比翼恋理的达令	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb.	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年 9 月 15 日	狂暴	主视角射击	2011 年 9 月 20 日	战争机器 3	动作射击
2011 年 11 月 11 日	上古卷轴 V 天际	角色扮演	2011 年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011 年内	最终幻想 X III -2	角色扮演	2011 年内	黑暗之魂	动作角色扮演

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年3月					
3日	超级猴球3D	スーパーモンキーボール 3D	SEGA	动作	日版
10日	沥青都市3D：液氮竞速	アスファルト 3D：ニトロレーシング	Konami	竞速	日版
17日	钢铁潜艇	Steel Diver	Nintendo	动作	日版
17日	分裂细胞3D	スプリンターセル 3D	Ubisoft	动作	日版
24日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟经营	日版
24日	高达 3D战斗	ガンダム ザ・スリーディーバトル	NBGI	动作	日版
24日	死或生 次元	デッド オア アライブ ディメンションズ	Koei Tecmo	格斗	日版
24日	疯兔危机 时空之旅	ラビッツ タイム・トラベル	Ubisoft	动作	日版
31日	苍翼默示录 连续变幻II	ブレイブルー コンティニュアムシフトII	Arc System Works	格斗	日版
31日	数独3D 八道谜题1000问	ニコリの数独3D ～8つのパズルで1000问～	Hamster	益智	日版
31日	职业棒球之魂2011	プロ野球スピリッツ 2011	Konami	体育	日版
31日	火影忍者 疾风传 忍立体绘卷 最强忍界决战	NARUTO－ナルト－ 疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！！	Takara Tomy	动作	日版
31日	职业棒球 家庭明星2011	プロ野球 ファミスタ2011	NBGI	体育	日版
31日	病毒射击	ウイルスシューターXX	Dorasu	射击	日版
2011年4月					
7日	海贼王 无尽巡航SP	ワンピース アンリミテッドクルーズSP	NBGI	动作冒险	日版
7日	立体忍者	キュービック	AQ Interactive	动作	日版
7日	脑力开发 3D脑锻炼	空间さがしもの系 脑力开发 3D脑トレーニング	IE Institute	益智	日版
28日	十项全能3D 运动	DECA SPORTA3D スポーツ	Hudson	体育	日版
2011年6月					
2日	触控！双笔运动	タッチ！ダブルペンスポーツ	NBGI	运动	日版
9日	钓鱼	FISH ON	ASCII	体育	日版
23日	利刃释放REXX	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年春	生化危机 雇佣兵 3D	动作射击	2011 年春	塞尔达传说 时之笛 3D	动作冒险
2011 年春	深渊传说	角色扮演	2011 年春	潜水员 3D	动作
2011 年春	幽灵行动 暗影之战	动作射击			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011年3月			
3日	侍道4	侍道4	Spike	动作	日版
8日	龙之世纪II	Dragon Age II	EA	动作角色扮演	美版
8日	职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
8日	美国职业棒球大联盟11	MLB 11：The Show	SCE	体育	美版
10日	真・三国无双6	真・三国無双6	Koei Tecmo	动作	日版
10日	绝体绝命都市4 夏日回忆	絶体絶命都市4 －Summer Memories－	Irem	动作冒险	日版
15日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
15日	如龙4	Yakuza 4	SEGA	动作	美版
17日	如龙 终焉	龙が如く OF THE END	SEGA	动作	日版
17日	机车风暴3 启示录	MotorStorm：Apocalypse	SCE	竞速	日版
22日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版
22日	乐高星球大战III 克隆人的战争	LEGO Star Wars III：The Clone Wars	LucasArts	动作	美版
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
29日	极品飞车 变速2 释放	Shift 2 Unleashed：Need for Speed	EA	竞速	美版
31日	太空频道5 Part 2	Space Channel 5 Part 2	SEGA	音乐	美版
31日	护君被诅咒了 冥界活剧宽频版	まもるクンは呪われてしまった！ ～冥界活劇ワイド版～	Cyberfront	射击	日版
31日	特洛伊无双	TROY无双	Koei Tecmo	动作	日版
		2011年4月			
1日	巫师冒险记	Sorcery	SCE	动作	美版
5日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
12日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
19日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
19日	致命格斗	Mortal Kombat	Warner Bros.	格斗	美版
21日	Clannad	CLANNAD －クラナド－	Prototype	文字冒险	日版
21日	海豹突击队4	SOCOM：U.S. Navy SEALs 4	SCE	动作射击	美版
26日	闪点行动 红河	Operation Flashpoint Red River	Codemasters	主视角射击	美版
28日	幻境神界 大天使的崛起	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON	Ignition	动作	日版
		2011年5月			
3日	永远的毁灭公爵	Duke Nukem Forever	2K Games	主视角射击	美版
10日	VR网球4	Virtua Tennis 4	SEGA	体育	美版
17日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean： The Video Game	LucasArts	动作	美版
17日	边缘战士	Brink	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
24日	尘土飞扬3	Dirt 3	Codemasters	竞速	美版
24日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
31日	地牢围攻III	Dungeon SiegeIII	Square Enix	角色扮演	美版
		2011年6月			
7日	无名英雄2	inFamous 2	SCE	动作	美版
14日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
14日	变形金刚 月之暗面	Transformers：Dark of the Moon	Activision	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年 4 月	真・三国无双 6 中文版	动作	2011 年 9 月 6 日	抵抗 3	主视角射击
2011 年 9 月 15 日	狂暴	主视角射击	2011 年 11 月 1 日	未知海域 3	动作射击
2011 年 11 月 11 日	上古卷轴 V 天际	角色扮演	2011 年内	黑暗之魂	动作角色扮演
2011 年内	最终幻想 Versus X III	角色扮演	2011 年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011 年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演	2011 年内	最终幻想 X III –2	角色扮演
2011 年内	最终幻想 X IV	网络角色扮演			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011年3月			
3日	驭星者 银河美少年传说	STAR DRIVER 輝きのタクト 银河美少年传说	NBGI	文字冒险	日版
3日	异说 012 最终幻想	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	Square Enix	动作	日版
8日	职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
8日	美国职业棒球大联盟11	MLB 11：The Show	SCE	体育	美版
10日	妖精之尾 携带工会2	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD2	Konami	动作	日版
10日	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪	るろうに剑心 －明治剑客浪漫谭－ 再闪	NBGI	格斗	日版
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
24日	学园黑塔利亚 携带版	学园ヘタリア Portable	Idea Factory	文字冒险	日版
24日	最终幻想IV 完全收藏	ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション －ファイナルファンタジーIV&ジ・アフター イヤーズ	Square Enix	角色扮演	日版
31日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	桌面棋牌	日版
31日	苍翼默示录 连续变幻II	ブレイブルー コンティニュアムシフトII	Arc System Works	格斗	日版
31日	四叶国的爱丽丝	クローバーの国のアリス	QuinRose	文字冒险	日版
		2011年4月			
7日	边境公主 携带版	プリンセス フロンティア ポータブル	Alchemist	文字冒险	日版
7日	地球防卫军2 携带版	地球防卫军2 ポータブル	D3 Publisher	动作	日版
12日	啪嗒嘭3	Patapon 3	SCE	动作	美版
14日	秋叶原之旅	AKIBA'S TRIP	Acquire	动作冒险	日版
14日	女神异闻录Persona 2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	角色扮演	日版
14日	第2次超级机器人大战Z 破界篇	第2次スーパーロボット大战Z 破界篇	NBGI	策略角色扮演	日版
21日	SNK街机经典合集ZERO	SNK アーケードクラシックス ゼロ	SNK Playmore	动作	日版
28日	最后的约定物语	最后の约束の物语	Imageepoch	角色扮演	日版
28日	女装校园恋曲 携带版 两位姐姐	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～	Alchemist	文字冒险	日版
		2011年5月			
19日	永恒之枪 魔枪军神与英雄战争	グングニル －魔枪の军神と英雄战争－	Atlus	策略角色扮演	日版
26日	ToHeart2 迷宫旅行者	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	角色扮演	日版
26日	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCII	动作	日版
26日	纸箱战机	ダンボール战机	Level–5	角色扮演	日版
		2011年6月			
23日	利刃释放REXX	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版
		2011年7月			
28日	女皇之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年夏	黑岩射手	角色扮演	2011年内	史坦斯闸门 携带版	文字冒险

03.10 绝体绝命都市4 夏日回忆

PS3 动作冒险 ■Irem ■对应3D及Move 推荐度 B



最著名的求生游戏《绝体绝命都市》降临PS3平台，本作依然以描写灾难逃生为主题，向玩家讲述主人公来到某个大城市面试，却不幸遭遇大地震袭击的故事。玩家在游戏中将扮演主人公，用尽一切手段逃离灾区。在游戏过程中玩家会遇到便利店老板、女高中生、警察等形形色色的角色，登场人物将会有60多人，达到系列最高。此外游戏还首次加入了“清洁度”数值，该数值达到一定程度后主人公必须寻找厕所解决自己的生理问题，否则会给玩家带来一连串的麻烦。喜欢的玩家不要错过本作。

03.10 真・三国无双6

攻略预定

PS3 动作 ■Koei Tecmo ■对应3D 推荐度 A



万众期待的《真・三国无双6》终于要发售了！据称本作的可使用角色多达62人，不过武器种类只有36种，和之前宣称的360种武器相差不少。不过在实际拿到游戏之前，一切猜测都是浮云。本作的最大特色就是可以更换武器，玩家可以同时携带两种武器上战场，由此派生出不少诸如赵云用大锤、貂蝉用长棍之类的不和谐组合。本作还增加了全新势力——晋，更有大批三国后期名人登场。本作的素质如何目前还不好说，不过让你开心地玩上50个小时是起码的。

03.17 如龙 终焉

攻略预定

PS3 动作 ■SEGA ■无对应周边 推荐度 A



神室町绝体绝命，传说中的极道男人又回来了！初看到游戏公布时，恐怕有不少玩家和我一样都被本作颠覆性的题材所震撼。如龙的故事还没讲完，新作似乎要将之前剧情全部推翻，我们的对手不再是极道而是僵尸。战斗除了拳脚外，热兵器的使用频率绝对是系列最高峰。从目前来看，游戏中的武器种类丰富，花样繁多，从坦克到电磁炮应有尽有。系列中熟悉的角色也会在本作登场。如果是如龙FANS的话，绝对没有理由错过。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

正如上期所说的那样，我们今年的月度最佳作品评选再次引入了网络投票的环节，(详情请见第114页“一刀有话说 特别版 Vol.25”)。具体到3月份的候选作品，除了上期刊发的稿件外，还有下面这6幅作品。大家在拿到杂志后可登录我们的官网ucg.cn并到相关页面为你喜欢的作品投下神圣的一票！另外，觉得我们光盘中附送的“游风艺苑”作品电子版尺寸不够大的朋友这次有福了，和此前我们进行的2010年度“无冕之王”投票活动一样，这次凡是参与网络投票的读者，都可在投票页面下载候选作品的超大原图，其中有不少都是能直接打印出来做海报的哦！



广州·八望龙崎

久违的八望龙崎同学，带来了久违的“《游戏王》系列”同人作品。画风一如既往的成熟，而整体质量也是专业级。3DS发售了，3D化的《游戏王》一起期待！





广州·东方朔

一幅名为《妖姬》的高素质原创插画。人物的形象设计及细节刻画都紧密贴合作品的标题，而瑰丽的色彩处理，也是作品的亮点。

深圳·韦煜

尤娜，《FFX》女主角，无数玩家心目中的完美女性——温柔、善良、深明大义。就这样被号称将该作通了13周目的作者给黑化了（笑）。不过说实在的，作品的完成度超乎想像，非常棒！



肇庆·月の命

作为育碧旗下的当红品牌，“《刺客信条》系列”的人设无疑是超一流的。左图忠实再现游戏人物形象，而原画氛围的还原也颇为到位。



北京·周沫

超一流的狙击手Wolf(狙击雪狼)是“《MGS》系列”中最性感的女性角色（没有之一），上图虽美艳度稍欠，但构图、动作设计以及画面氛围的把握比较好，人物的气质出来了。



南宁·MR.children

《海扁王》中那个抢尽了凯奇老爸和男主角风头的小萝丽可谓人见人爱。不过左图中的这位，看身形似乎已经长大了，但可爱度依然很高！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

掌机王SP VOL. 153

全彩192页32开+DVD数据光盘

任天堂新掌机3DS发售，本辑便为大家带来该掌机的详细评测与软件介绍，让没有购机的你也能充分体验它的魅力。攻略方面包含《SD高达G世纪 世界》、《世界传说 光明神话3》和《梦幻之星 携带版2 无限》三款PSP大作，NDS玩家也能通过《植物大战僵尸》的攻略来深入了解这款曾风靡PC、iPhone平台的塔防大作。光盘影像包含3DS的实机拍摄、新作试玩以及大量游戏预告片，数据部分则依然有众多实用软件和精美图片。



3月11日 全国上市

口袋玩家 VOL. 40

全彩224页32开+DVD

本辑《口袋玩家》为大家带来任天堂最新代掌机3DS的评测。专题企划《口袋妖怪泛空想地球科学》，从地质角度来解析美丽的口袋妖怪大陆。研究所《口袋妖怪详尽分析》给大家介绍并研究一族第五代中的物攻佼佼者。原创漫画《Pokemew 青之救助队——边城古墓》，墓地中突现的鬼棺向孤儿们道出了人类驯服精灵的旧事……研究、小说、漫画、专题更多精彩。DVD精彩收录《宠物小精灵BW》最新动画及《DP》补完、《ANA5》。



3月17日 全国上市

赠品：《Pokemew 青之救助队》课程表（男生版+女生版）

卡牌·桌游 VOL. 10

16开全彩80页 附送mini-CD



《卡牌·桌游》第10辑3月上旬即将上市，本辑为大家带来Capcom官方卡牌版游戏《怪物猎人HC》的详细介绍，猎人玩家不要错过，此外还为大家带来经典策略桌游《电力公司》的研究心得以及《铜板》、《符文密境》、《恐怖回廊》等新桌游的介绍，TRPG栏目为大家带来原创模组"墓地迷踪"的介绍，本辑随机赠送超值赠品——《西游劫 试玩版卡牌》，敬请期待。

3月上旬 全国上市

iPhone专辑 VOL. 6

时尚人士的触控新生活 | 全彩200页+D9-ROM



光盘升级D9
超大容量不凡享受

收录最新热门游戏及汉化大作
囊括实用工具软件及破解固件

最新4.2固件越狱指南
iPad、iPhone精选软件
数款游戏热作攻略
iOS平台游戏年鉴

3月中旬 全国上市

PSP专辑 VOL. 12

大16开240页+数据DVD光盘

这是2011年的第一本《PSP专辑》，特稿与特别企划将献上《保卫掌机王国》和《从PSP看SCE与久多良木健的历史》两篇文章，回望PSP过往教训的同时，也对后继掌机NGP予以畅想与评述。攻略方面主打内容是风靡国内掌机界的狩猎大作《怪物猎人 携带版 3rd》，其他如《第三个生日》、《皇家骑士团》等PSP大作也将刊登完整详实的攻略。另外为迎接《Persona2 罪》的发售，本辑将为大家献上《Persona》初代"雪之女王篇"的剧情小说。光盘中还包括大作试玩、精选主题、实用软件和热门游戏OST等实用数据。



已上市 各地报刊亭销售中

潜龙谍影 和平行者 设定集

192页全彩大16开+原声音乐集

《潜龙谍影 和平行者》惟一官方设定画集，书中收录了"《潜龙谍影》系列"导演小岛秀夫御用画师新川洋司创作的大量从未公开的绝密设定图，此外还特别收录《潜龙谍影》系列漫画的作者——阿什利·伍德的精彩作品。全书共分为艺术设定、人物设定、机体设定、背景设定和未采用设定等五个部分，搭配以新川洋司为首的设计人员对他们各自作品的详细解读，力求将所有细节一网打尽。本书全方位地为读者呈现《潜龙谍影 和平行者》的设定工作流程，原汁原味地还原本作的独有魅力，绝对是"《潜龙谍影》系列"爱好者不可错过的设定宝典。



已上市 各地报刊亭销售中

读览天下 www.dooland.com 中国领先的数字阅读平台
合作方：华阅数码"读览天下"

UCG数码阅读新体验
详情参看：http://ucg.dooland.com/

《游戏机实用技术》、《掌机王SP》及多种专辑的电子版现已上线，不论手机、电脑还是iPad，都能看到原汁原味的精彩内容！

苹果iPhone应用
UCG平台
即将上线 敬请期待

游戏机实用技术
ULTRA CONSOLE GAME

任天堂新一代掌机3DS软硬件大评测

中国移动通信
CHINA MOBILE
移 动 信 息 专 家



动感地带送大礼 畅享移动福生活

过年喽！就得跟朋友吃点好哒玩点乐哒送点不一样哒！飞信、139说客、无线音乐、彩信齐力顶你，为朋友送上不一样的非常祝福，就能得到体验福卡，新年大奖等你拿！更有非常假期漫游包、M值超多产品兑换，让这个新年更给力！M-ZONE给力送福最有型！型动派们，快来畅享移动福生活吧！动感地带(M-ZONE)——我的地盘，听我的！

M-ZONE
动感地带
我的地盘 听我的
www.10086.CN
客服热线 10086